3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL. 103

研究中心

异说 最终幻想

流星洛克人3

攻略透解

幻想水浒传 十二宫

梦幻之星 ZERO

绿野仙踪

帝国时代 神话世纪

2008
掌机游戏年鉴



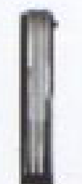
评选榜单揭晓

中奖名单公布

新春特刊
288页
超大篇幅

北通®
BETOP

拥有北通 娱乐更轻松


持续供电14小时 电量十足
1.3cm 超薄便携
通用电池

北通动力堡垒（外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列



北通灌电金刚（通用火牛）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列



北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列



北通电池组266
BTP-6266
适用主机：PSP3000/PSP2000

北通推荐经销网点

北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩 | 武汉海达电玩
郑州电玩天地 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳巍巍电玩 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行
无锡昌锡电玩 | 南京风云电玩 | 合肥四海精品电玩 | 兰州格林电玩 | 呼和浩特洋蜂游戏 | 东莞永恒号 | 东莞超时代





北通：专业娱乐外设品牌 Http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

爱图e族 Vol.6

大16开64P＋DVD-ROM＋赠品



由CLAMP作人物设定的巨作——《反叛的鲁鲁修》带给我们的感动，本辑将沿着CLAMP的轨迹对作品进行回顾；萌神画师“小夏钝帆”全新的个人画集；创业将近百年的工画堂，本辑将为您阐述它发展的古与今。DVD-ROM光盘一如既往地收录有高精度原画册及丰富影音资源，视听享受收揽其中。

已上市 各地报刊亭有售

游戏城寨 LV47

和身边的玩家一起钻研游戏



随刊赠送内容丰富实用的【游戏城寨MAX】数据光盘。【特别企划】2008名人事典——带您重新回顾2008年业界最风光无限的人们和他们的壮举。【Web Show专题】这一年——没有排名，没有榜单，没有列举，没有盘点……管他一路风暴阻隔，我们携手一同走过。

1月16日 全国上市

《潜龙谍影》官方小说

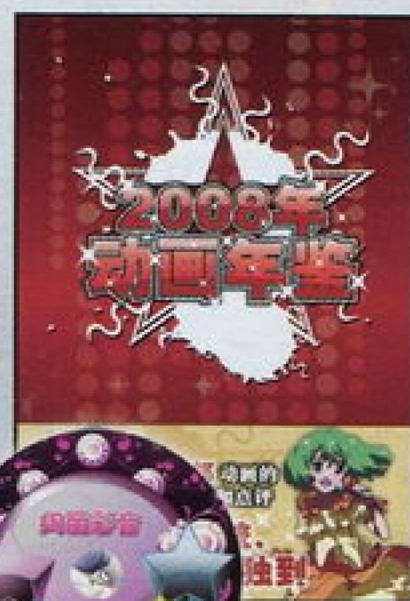
一代传奇的起始之作，《潜龙谍影》初代的官方小说于2009年初隆重登场。特邀“《007》系列”官方小说作者雷蒙德·本森执笔，精彩的描写将引领你一同进入索利德·斯内克的影子摩西岛传奇之旅中。无论对于原作的FANS，还是对于“《潜龙谍影》系列”感兴趣的朋友，这毫无疑问都是一部颇值一读的小说。



1月16日 全国上市

2008年动画年鉴

448页大32开精装特辑＋2009年动画金曲CD



2008全年内播出的近200部日本动画作品的详细介绍和点评，以全面系统准确的记述、数十万的文字、超多的信息量带你回顾已经成为历史的2008年，保证你一次看得过瘾！同时书中还回顾了2008年度发生在动漫界的重大事件，对于动画爱好者而言绝对是不可或缺的2008动漫绝佳工具书。

1月16日 全国上市

最动漫 Tot.22

《2008年度动画流行话题大解析》回顾年内动漫大事；《梦与奇迹交汇的场所》带你领略东方同人及其首部动画的另类韵味。DVD收录《攻壳机动队2.0》、《濑户花嫁OVA 义》、《零之使魔特别篇》及东方同人动画《梦见夏乡》；豪华版赠品不仅有放假在家的绝佳装备“勿扰门牌”，更有塔奇克玛主题新年福袋！



1月16日 全国上市

模魂志 No.29

大16开128页＋影像DVD



2008年主流模型年鉴为您提供在新年期间对模型进行查漏补缺的依据，也为您的购物计划献上指引。《高达OO》中铁人缔造了“真男人”的又一神话，本辑将为您献上这台男子汉机体的多种改造范例。各地模型活动相应频繁，本辑将走访穗港沪三地，第一时间报道各地的活动实况。

1月17日 全国上市

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年2月17日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第105辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5 PLUS 清凉版 烧录卡 2名

SCDSO 烧录卡 2名

M3DSR 烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD 烧录卡 1名

SC-SD 震动版烧录卡 2名

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

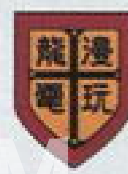
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

ezflash — EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

专题企划

总览2008游戏大潮 记录2008心路历程

2008掌机游戏年鉴

P57



P191

2008TV GAME 大赏

榜单、中奖名单全部揭晓

P110

攻略透解

基础系统解析
详细流程攻略
全同伴加入方法
全魔法、全协力攻击公开

星月轮转，百万世界中108人的壮丽物语 NDS

幻想水浒传 十二宫

系统介绍
单机模式流程+全BOSS攻略
全称号获得一览

P150

攻略透解

梦幻之星 ZERO

NDS

写在前面

一到冬天，街上行人的数量就会明显减少。刺骨的寒风似乎在告诉人们，这样的天气不应该在外面逛来逛去，厚厚的衣服也会让人感觉有点不方便。坐在办公室里也不一定就好多少，手在键盘上放一会就冻得冰凉，只好拿杯热水捂手。不过即使如此，我还是喜欢冬天。虽然大家都说冬天是冷的，但可能很多人没有想到，只有在寒冷的冬天，才能真正体会到“温暖”这一感觉。

身处逆境中时也是如此。整个2008年，我们的祖国经历了太多的灾难。不过在灾难中我们也看到了一颗颗充满温暖的爱心。这些在逆境中的爱心实在是无比珍贵，让我们能携起手来共度难关。

以上是回顾了2008年新闻之后的感受。另外，谨代表掌机王全体小编在这里祝各位读者新年快乐。

盲光知

CONTENTS VOL.103

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机王Sp目录





封面画师：变色猪
美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：盲先知
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年1月第一版
印　　次：2009年1月第一次印刷
印　　张：9
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年1月
定　　价：14.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-112-5

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

NDSi日本累计销量突破百万大关



自2008年11月上市以来，NDSi一直保持着不亚于前辈NDS和NDSL的火爆销售势头。日前，根据Enterbrain发布的新一轮统计数据，自首发起至去年12月底，NDSi在日本的销量已经突破了100万台，仅用了不到两个月的时间。这不得不说是一个非常不错的成绩。

除此之外，Enterbrain还公布了NDS生命周期内的累计销量数据，其中初代NDS为644万9206台，NDSL则达到了1734万8252台以上。三组数据累加，NDS在日本已经卖出了2500万台以上。虽然还不到任天堂野心勃勃的“人手一台”的地步，但对于一台游戏主机来

事件 EVENT

金融风暴继续波及游戏业，EA裁员近千人，关闭、合并9家工作室



金融风暴的危害依旧在持续，继索尼方面进行大裁员后，近日全球第二大第三方游戏发行商EA公司也公布了裁员和内部结构调整计划的详情。本次调整过后，有大约1000个工作岗位将被裁掉，另有9家工作室或发行机构将被关闭或重组。

此次裁员实际上已经是去年10月份EA公布削减成本计划后第二批，前后两次加在一起，这家公司共裁掉了约10%的职员，预计将在今年3月底之前完成全部人事变动。除此之外，EA官方还宣布将有9家旗下的工作室及发行机构被完全关闭或与其他部门整合，其中包括Black Box Studio（《极品飞车》系列），整个开发团队和相关项目都被合并到了Burnaby的EA工作室。

经过这一系列结构调整，EA方面希望能够每年为公司省下1.2亿美元运营资金，不过在未来的几个季度里，内部的重组还将产生5500到6500万美元的开支。

事件 EVENT

棒打鸳鸯？Tecmo第二大股东对于和光荣合并投出反对票

Tecmo的2008年真可谓多灾多难，在“镇社制作人”板垣伴信风波平息之后，股价大跌的Tecmo一度面临关门的危机。随后在拒绝了Square Enix的强硬收购计划后，Tecmo终于定下了和日本另一家著名游戏开发商光荣的合并事宜，可就在两家的“联姻”基本敲定并已经开始筹办相关具体细节时，棒打鸳鸯的角色又“很合时宜”地跳了出来，这一次是Tecmo的第二大股东——新加坡Effissimo投资基金公司。

据悉，新加坡Effissimo投资基金公司日前向日本财务省递交了一份声明，表示没有足够的证据显示光荣与Tecmo的合并能够增加股东们的收益，而这明显表明了他们并不支持两家合并的态度。Effissimo的一位官方发言人表示：“我们没有从公司那里得到足够充分的情报，比如他们用来提高股东收益的计划的可行性论证等，因此目前无法对合并与否做出判断。”

据了解，作为Tecmo第二大股东的新加坡Effissimo投资基金公司持有Tecmo17.6%的股份。目前还不清楚他们此次的行动会对Tecmo和光荣的合并计划造成什么影响，Tecmo方面也没有明确做出回应，看来此事应该还在内部处理当中。关注此事的读者朋友可以留意我们的后续报道。



事件 EVENT

《DJMax》被Konami推上法庭



谈及PSP平台最具人气的音乐类游戏，很多玩家首先都会想到Pentavision这家韩国工作室的“《DJMax携带版》系列”。而提及音乐游戏，日本著名游戏开发商Konami也会从许多音乐游戏爱好者的脑海中首先被“提取”出来。但是日前，这两家厂商就一些版权问题发生了冲突而不得不在法庭上见面。

2008年12月25日，Konami官方发表了声明，证实Konami韩国分社已经向韩国首尔中央高等法院正式提交了诉状，以侵犯知识产权和专利权为由起诉Pentavision公司，并要求赔偿以及停止销售侵权产品。有趣的是，在此之前Konami还在美国以《摇滚乐队》侵权为由把Harmonix、MTV和Viacom三家公司一起告上了法庭。

目前关于这件侵权案还没有明确的结果公布，估计案件还在审理之中。

事件 EVENT

Capcom：明年将会有大量游戏登陆PSP和PSN

CAPCOM

Capcom的John Diamonon日前在Playstation Blog上透露，Capcom正在与SCEA密切合作，准备把更多初代PS经典游戏推上PSN，他说："至于2009年的游戏发售阵容。我现在正在与SCEA的Grace等人一起研究，希望能开发一些新的方式来通过PlayStation Store提供游戏和软件。所以大家2009年完全有理由期待大量的PSP和PS下载游戏。"

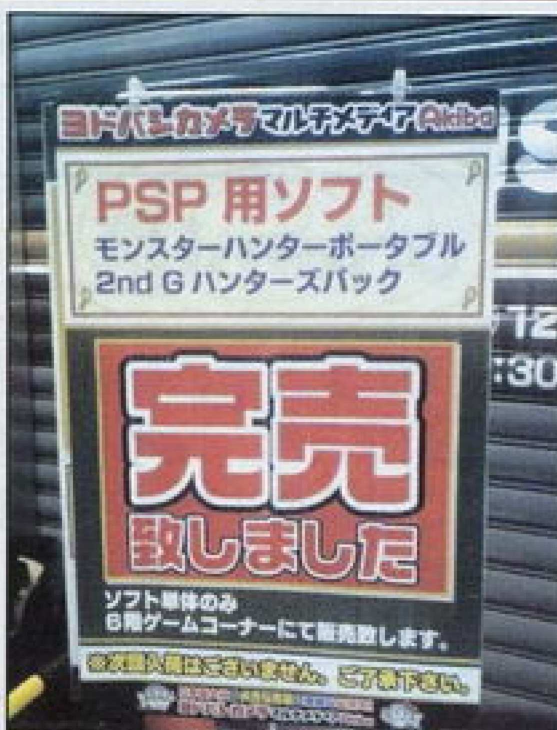
如今PSP的PlayStation Store正式上线以后，下载销售游戏已经极为方便。索尼在PS时代拥有相当充足的游戏储备，再加上PlayStation Network的支持以及PSP对初代PS游戏的良好兼容性，把当年的经典再拿出来以下载的方式重新发售就变得顺理成章。现在看来，Capcom对此态度很是积极。虽然目前还不清楚具体年内会提供下载的游戏名单，但我们有理由相信其中会有《生化危机》、《洛克人》以及《街头霸王》等名字。



事件 EVENT

《怪物猎人 携带版 2nd G》再度荣誉加身，日本2008畅销游戏TOP10出炉

日前，日本著名电视游戏媒体"电击Online"公布了一组日本2008畅销游戏的排名数据（2007年12月31日～2008年12月21日），数据显示，2008年的日本最畅销游戏被PSP平台红得发紫的《怪物猎人 携带版 2nd G》以250万7400套的销量夺得了冠军；同样是"怪物级"软件的"《口袋妖怪》系列"最新作《口袋妖怪 白金》则以212万5348套的销量屈居亚军；季军被《Wii Fit》取得，它的销量在2008年达到了202万4113套。而除去《怪物猎人 携带版 2nd G》，TOP10中的剩下9个名额则全部被任天堂旗下主机上的游戏夺得。具体排名及销量如下：





排名	游戏名	机种	销量（套）
1	怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	250万7400套
2	口袋妖怪 白金	NDS	212万5348套
3	Wii Fit	Wii	202万4113套
4	马里奥赛车Wii	Wii	197万3089套
5	任天堂明星大乱斗X	Wii	180万8709套
6	节奏天国 金	NDS	132万47套
7	勇者斗恶龙V	NDS	122万8014套
8	星之卡比 超级无敌豪华版	NDS	72万4608套
9	动物之森 城市人	Wii	70万9640套
10	Wii Sports	Wii	69万4765套

事件 EVENT

浜村弘一：《勇者斗恶龙IX》将卖出500万套



熟悉游戏业界的朋友都知道，日本最权威的电视游戏媒体的出版商Enterbrain公司社长浜村弘一是个非常喜欢预测和爆料的人，2008年里任天堂的NDS新型号主机NDSi的风声最早就是从他嘴中传出的，之前他也曾提前预测PS3降价，所以浜村弘一的预言俨然已经成为了日本游戏业界的"保留节目"之一，就如同"球王"贝利总爱预测世界杯哪个队会夺冠一样受人关注。日前，对于时下正因发售日确定而被广受关注的日本国民级游戏最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（后简称《DQ IX》，浜村弘一便忍不住再开了"金口"。

据悉，浜村弘一日前在谈及对2009年日本游戏市场的展望时表示，Squre Enix的《DQ IX》势必会热卖，而且可能是这个系列有史以来前所未有地热卖，他说："2009年3月（《DQ IX》发售）将比2008年年底商战时更加火爆。就连外传（指《勇者斗恶龙 怪物统领者》等作品）都能有100万套的业绩，而且前作也卖了300多万套。我相信《DQ IX》很有希望能卖到400万到500万套。除此之外，浜村弘一还赞赏了任天堂在经营方面的精明战略，他表示："从统计数据来看，2008年上半段起NDSL的销量已经开始显现出下降势头，但NDSi的适时上市稳定了销量，接着又有了《DQ IX》，任天堂的经营头脑实在可怕。"

常年经营电视游戏媒体的浜村弘一必然对市场的情况非常了解，所以相信他做出这样的预测并不是没有根据。"《DQ》系列"毫无疑问是日本最受欢迎的RPG，而NDS毫无疑问是现在日本普及率最高的便携游戏主机。同时拥有最广泛的核心和非核心用户群体的支持，浜村弘一的预测很有可能成为现实。



新闻短讯

真人电影《龙珠 全面进化》化身格斗游戏登陆PSP

NBGI日前宣布，预定于2009年3月上映的真人版《龙珠》电影《龙珠 全面进化（DRAGONBALL EVOLUTION）》将改编为游戏《龙珠 电影版（DRAGONBALL THE MOVIE）》（暂名）于2009年3月与电影同时推向市场。据悉，本作对应平台为PSP，游戏的类型则是对战格斗。

电影《龙珠 全面进化》是首部获得官方授权的《龙珠》真人版电影，电影由黄毅瑜执导、FOX电影公司发行，预定于3月13日和4月10日分别在日本和美国上映。

《机动战士高达 战场之绊》登陆PSP

NBGI日前公布，旗下的超人气街机游戏《机动战士高达 战场之绊》将在2009年正式移植PSP平台。PSP版游戏被命名为《机动战士高达 战场之绊 携带版(机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル)》，预定2009年3月26日发售，售价为6090日元。

据悉，本作利用PSP的无线通信功能可以实现最多8名玩家联机对战。而为了保证游戏的平衡性，PSP版在团队对战时同样会根据双方阵营进行人员调整，以保证玩家们能享受不相伯仲的团队战斗。另外PSP版还会新增各种照顾新手的游戏模式等新要素。

《最终幻想 水晶编年史 时之回声》限定版NDSi造型公布

Square Enix公司近日正式公开了NDS平台新作《最终幻想 水晶编年史 时之回声》的同捆限定版NDSi主机的外观造型。限定版主机将采用白色NDSi主机为基础，主机表面设计有本作LOGO中出现的猫的图案。这款限定版主机将与游戏一同在2009年1月29日发售，售价2万3940日元。



掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

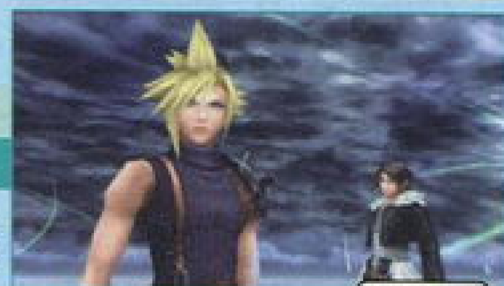
软件销量（日本） 2008年12月15日～2008年12月21日

1 NEW 异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

■Square Enix ■FTG ■2008年12月18日发售 ■6090日元

集结了《FF》历代知名角色的梦幻对战作品，游戏的耐玩度非常高，剧情模式就可以谋杀掉玩家几十个小时，而刷素材的斗技场模式、与人联机的通信模式更能将游戏时间延长到相当恐怖的水平。游戏的系统非常精妙，值得研究的地方也十分丰富，是一款轻度玩家和核心玩家均不可错过的作品。



PSP

周间销量 50万3723套　累计销量 50万3723套

2 NEW 心灵传说

テイルズ オブ ハーツ

■NBGI ■RPG ■2008年12月18日发售 ■6650日元

比《风雨》、《无瑕》制作更用心的NDS第三款《传说》。其战斗系统回归2D后虽然爽快度有所增长但战略性明显下降。游戏的流程接近35个小时，但技能合成系统让角色的等级几乎成了一个摆设，有利有弊。另外游戏的CG版销量比起动画版有很大差距，NBGI的“市场调查”看来已经有了结果。



NDS

周间销量 14万1610套　累计销量 14万1610套

排名	游戏	资料	销量	机种
3 ↓	星之卡比 超级无敌豪华版 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■Nintendo ■ACT ■2008年11月6日发售 ■4800日元	周间销量 14万1563套 累计销量 69万6924套	NDS
4 ↑	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元	周间销量 9万878套 累计销量 209万3454套	NDS
5 ↓	个性时尚 女生模式 わがままファッション ガールズモード	■Nintendo ■SLG ■2008年10月23日发售 ■4800日元	周间销量 9万867套 累计销量 42万9222套	NDS
6 NEW	企鹅问题 最强企鹅传说 ペンギンの问题 最强のペンギン传说!	■Konami ■A・RPG ■2008年12月11日发售 ■5250日元	周间销量 6万9288套 累计销量 12万7353套	NDS
7 ↓	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元	周间销量 6万4415套 累计销量 125万7912套	NDS
8 NEW	桃太郎电铁20周年 桃太郎电铁20周年	■Hudson ■TAB ■2008年12月18日发售 ■5229日元	周间销量 6万3797套 累计销量 6万3797套	NDS
9 NEW	幻想水浒传 十二宫 幻想水浒传ティアクライス	■Konami ■RPG ■2008年12月18日发售 ■500日元	周间销量 6万2835套 累计销量 6万2835套	NDS
10 ↓	雷顿教授与最后的时间旅行 レイトン教授と最后の时间旅行	■Level-5 ■AVG ■2008年11月27日发售 ■4800日元	周间销量 5万5285套 累计销量 57万1293套	NDS

硬件销量（日本） 2008年12月15日～2008年12月21日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSi	21万4729台	106万2416台	106万2416台
PSP	14万8409台	342万3135台	1095万8448台
NDSL	4万8199台	269万1986台	1734万8252台（2379万7458台）

软件方面第一位的自然是《异说 最终幻想》，这也是软件销量前10位中惟一的PSP游戏，首周50万出头的成绩超过了2007年《危机之源 最终幻想VII》的首发销量，而凭借年末商战这个发售时期的推动作用，最终销量超过后者也已经是没有悬念的事情。分两个版本发售的《心灵传说》首周销量也比前作《无瑕传说》的10万6733套要高。《幻想水浒传 十二宫》虽然品质不俗，但由于发售日跟太多大作挤在一起，所以有种被埋没的感觉，希望借着游戏的高品质，它能成为一款长卖作品。



PSP部分

排名	名称	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	瑞奇与叮当5	SCEA / Ratchet & Clank：Size Matters	ACT / 2007年2月13日	9万1448套	119万7285套
2	麦登橄榄球09	EA Sports / Madden NFL 09	SPG / 2008年8月12日	6万1989套	57万8133套
3	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2 / Midnight Club：LA Remix	RAC / 2008年10月21日	2万7786套	18万6580套
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto：Liberty City Stories	ACT / 2005年10月24日	2万5054套	245万4473套
5	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto：Vice City Stories	ACT / 2006年10月31日	2万990套	131万8204套
6	达斯特	SCEA / Daxter	ACT / 2006年3月14日	2万467套	218万1088套
7	湾岸午夜俱乐部3	Take 2 / Midnight Club 3：Dub Edition	RAC / 2005年6月27日	2万413套	146万8063套
8	美国职业摔角联盟2009	THQ / WWE Smackdown vs Raw 2009	FTG / 2008年11月9日	1万8776套	12万5294套
9	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. / Lego Batman：The Videogame	ACT / 2008年9月23日	1万6069套	19万4862套
10	秘密特工叮当	SCEA / Secret Agent Clank	ACT / 2008年6月17日	1万5960套	19万7464套



NDS部分

排名	名称	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	ACT / 2006年5月15日	39万2791套	666万6111套
2	成人脑力锻炼	Nintendo / Brain Training	ETC / 2006年4月16日	23万6067套	423万5118套
3	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	RAC / 2005年11月15日	21万1877套	507万0679套
4	任天狗	Nintendo / Nintendogs	ETC / 2005年8月23日	16万3400套	839万831套
5	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero：On Tour	MUG / 2008年6月22日	15万5417套	151万6291套
6	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	RPG / 2007年4月22日	14万7439套	642万3101套
7	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training	ETC / 2007年8月22日	12万8585套	314万9588套
8	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo / Kirby Super Star Ultra	ACT / 2008年9月22日	12万1943套	86万6926套
9	吉他英雄 年度巡演	Activision / Guitar Hero：On Tour Decades	MUG / 2008年11月16日	11万5440套	44万2579套
10	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Disney / Club Penguin：Elite Penguin Force	AVG / 2008年11月25日	11万720套	39万9327套



掌机《传说》销量

NDS《心灵传说》刚发售不久，PSP的《世界传说 光明神话2》也将在月底与玩家们见面。这次的销量小版块我们就来看看掌机上几部“《传说》系列”相关作品的销售情况吧。

名称	机种	发售日	首周销量	推定累计销量
幻想传说 换装迷宫	GB	2000年11月10日	6万4242套	15万4602套
世界传说 换装迷宫2	GBA	2002年10月25日	8万6587套	18万6413套
世界传说 换装迷宫3	GBA	2005年1月6日	6万7535套	11万3414套
世界传说 召唤士血统	GBA	2003年3月7日	1万4828套	5万2102套
世界传说 光明神话	PSP	2006年12月21日	9万7156套	21万4128套
幻想传说	GBA	2003年8月1日	5万5970套	13万4608套
幻想传说 全程语音版	PSP	2006年9月7日	6万5417套	11万1034套
永恒传说	PSP	2005年3月3日	7万4630套	19万3541套
宿命传说2	PSP	2007年2月15日	6万5503套	11万4757套
重生传说	PSP	2008年3月19日	4万4888套	7万5301套
风雨传说	NDS	2006年10月26日	8万3298套	20万5541套
无瑕传说	NDS	2007年12月6日	10万6733套	19万6913套
心灵传说	NDS	2008年12月18日	14万1610套	—



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

从《EGM》的停刊说起

经常关注海外游戏媒体的读者可能都有听过《EGM》这个名字，作为美国最老牌的游戏杂志之一，《EGM》在90年代曾红极一时。笔者平生看到的第一本美国游戏杂志就是《EGM》。那时我还是个留着长头发，偶尔会叼根烟装酷的高中生，因为酷爱《街霸2》，在街机厅里认识了一些同样经常叼根烟的长头发玩友，其中有位留着郭富城头，打扮很是时髦的春丽高手，自称英文名Kelvin。这位Kelvin有个嫁到香港的姐姐，我们几个穷学生便托他的福尝到了不少从香港带来的时髦电玩。第一次看到Kelvin带来的《EGM》，看到有《街霸2》隐藏角色的“秘技”，当下大喜，用我粗浅的英文水平加上中英词典的辅助，看懂了个大概，照着其中所述苛刻而变态的方法尝试数遍，然无果而终。我对自己的英文能力产生严重怀疑，此事遂不了了之。数年后我才知道全球大概有几百万和我一样受骗的玩家，这个愚人节的《街霸2》伪秘技竟是《EGM》乃至游戏历史上最经典的愚人桥段之一。写此文时突然兴起上网搜索一番，竟找到一张当年的杂志扫图，回首往日，感动不已。

《EGM》作为美国核心老玩家最为尊崇的游戏杂志，近日宣布停刊，让它的忠实读者们唏嘘感叹。《EGM》的停刊有很多原因，《GAMEINFORMER》等新锐杂志的崛起、网络媒体的冲击以及自身的经营问题造成其发行量每况愈下，这些应该是主要原因。除此之外，最近还看到个新理论，说是任天堂休闲软件的“猖獗肆虐”已经开始影响游戏媒体的生存。不久前英国《N·Revolution》杂志宣布停刊时，就把矛头直接指向了任天堂，理由是“Wii与NDS将重心转向休闲用户，这些用户通常不看游戏杂志”。此言一出，当即引起任饭们的群起而攻，用“拉不出屎怪茅坑”的骂声将这本无名小杂志淹没。

TRICKS OF THE TRADE

TOP SECRET VIDEO GAME TRICKS, CODES AND STRATEGIES

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (Capcom/Coin-Op)

EGM APRIL FOOLS CONTEST!!!

最近这几年来除《GAMEINFORMER》之外的绝大多数欧美游戏杂志都生存得非常艰难，网络是首要的冲击因素。游戏杂志的读者大多为核心玩家，而欧美的核心玩家通常也是核心网民，于是GAMESPOT、IGN等游戏网站迅速崛起，IGN被默多克收购时，价值已达6.5亿美元。除网络外，任天堂造成的游戏用户结构性变化确实也在影响游戏传媒。以网络传媒为例，IGN网站的PS3和X360频道访问量分别排在前两名，Wii频道访问量约为PS3的三分之一，NDS频道访问量不到PS3的五分之一……这与各主机的销量比例恰好倒挂。从FAMI通网站的年度热门新闻访问量排名中，也可以对其访客构成有个大概的认识：该站年度访问量最高的新闻是PSP-3000体验报告，排名前20的新闻中，与NDS相关的只有NDSi一条，而且仅排名15。《FAMI通DS+Wii》的发行量从创刊时的20万降到2007年的18万，再降到2008年的13万，几乎已经跌到了《FAMI通Xbox360》的水平。

传统的游戏大作是游戏媒体的生命线，“脑白金”那样的游戏，就算卖了一亿套也无助于游戏杂志的发行量。任天堂将游戏业的触角伸向蓝海，向从未接触游戏的非玩家靠拢，把游戏产业的规模做大，却影响了游戏媒体的生存。除了发行量的影响外，新类型休闲软件的广告对象为非游戏大众，巨额的广告费投入到电视、报纸和时尚、财经、生活等非游戏类杂志，传统游戏数量的减少意味着游戏媒体的广告收入随之降低。按照这个趋势，哪天“脑白金”或者《Wii Fit》把费钱费力的传统游戏统统赶出了市场，大概就是“游戏媒体”这个名词销声匿迹之时……

悖论

Darkbaby 专栏

徐继刚

真名徐继刚，游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。



最近一段时间NDS可算是大作迭出，从《心灵传说》到《幻想水浒传　十二宫》，近十年来各大主机平台上所涌现的名作品牌济济一堂，日本国内TV游戏产业因此呈现出难得的中兴征兆。对于大多数玩家来说，游戏多到来不及玩已经是久违的美好感受了，不过最近在网上还是听到一些不一样的声音。

有些人认为《心灵传说》和《幻想水浒传》等几款NDS平台当期的第三方大作的品质都相当不俗，但比较起系列各自的巅峰之作却还是要逊色颇多（例如《永恒传说》和《幻想水浒传2》），考虑到NDS的硬件性能要明显胜过当年的PS平台，因此推论出第三方厂商还是在消极敷衍广大玩家，其言外之意显然认为NDS游戏基本都是不值得一玩的庸劣之作。

所谓的悖论，其含义就是表面上被公认为正确的命题，经过事实检证出的结果却是完全相反的。这个论调从表面上看确实天衣无缝，但只须认真地加以深层次推敲，便可发现其破绽百出。

对于企业经营者而言，合理分配生产资源是取得商业成功的关键要素。NDS较之PS在硬件性能上虽然略胜一筹，但在市场上所处的地位却存在着根本性的差异。索尼PS是当年性能最卓越且市场前景最理想的家用游戏主机，广大第三方厂商莫不全力以赴地集中精锐资源参与市场竞争。至于NDS，虽然该主机创造的一连串销售神话令掌机游戏的地位有了明显提升，但是依然无法改变Wii和X360等视频主机占据市场主流的传统格局，第三方厂商的市场主攻目标肯定还是利润率相对较高的家用主机平台，然后才会兼顾到掌机。人力、物力投入的差异必然决定了产品品质的差异，但这未必就是厂商的短视，而是不同定位的商品决定了投入力度的大小。这好比同样一家大型建筑公司，可能会建造上百层的摩天大楼，亦可能去承建低层的民用住宅，我们不可能奢望该公司在建造普通民宅时动用和建造大厦时完全相同的工程团队和材料，其出品的商品质量不可避免会存在合理差异。

任天堂前社长山内溥曾经将掌机游戏的开发宗旨定义为“短、小、轻、薄”，并将之与家用类游戏的“重、厚、长、大”加以对立，由于社会不断变化所造成的特殊原因，一些过去吃惯大型家用游戏盛宴的资深玩家们自然会对掌机游戏的清汤寡水感到不满足，须知掌机物理性能的制约和产品的市场定位问题，注定了掌机游戏很难做到完全比肩家用游戏的程度，例如PSP版《战神》可以算是掌机平台上难得的动作游戏佳作，但也因为开发成本等诸多因素的制约，导致其整体游戏流程无法和PS2平台的两作相提并论。另外一方面，游戏开发商为了满足携带主机用户的娱乐口味，特意对一些家用主机平台的移植作品进行了简化处理，这也无形之中造成了喜欢以难度来衡量游戏乐趣的某些老鸟的不满。Square Enix《DQ Ⅳ》的NDS版在难度上进行了相当大的调整，例如特鲁尼克攒够开店经费所需的时间比原作缩短了许多，金钱和珍稀道具的掉落率也相应提高，该版本的整体游戏流畅度比之原作实际要略胜一筹，然而还是有些所谓的“怀古厨”表示不满。

部分人士喜欢把掌机游戏和家用游戏进行横向比较的心态，不禁让我联想起近日遇到的一件事情。日前一干中学校友难得在上海还算知名的金钱豹海鲜自助料理聚餐，席间有个近年混得算是不错的同学不断抱怨该地的生鱼片味道远不如沪上某著名的日式料理正宗地道，结果引起了不少人的反感和嘲笑。须知那家日式料理的人均消费比金钱豹贵了足足五倍，颇有些社会地位的某氏不可能不明白一分价钱一分货的道理，他的言行说穿了不过就是装牛摆阔而已！

我们当然对于掌机游戏的品质不能毫无要求，不论好坏一味照单全收。且不妨进行一下纵向比较，放眼审视一下掌机游戏二十年来的进化发展历程，以正确的思考角度去比较衡量得失。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



《DJMax携带版 黑色立方》终于在去年年底与PSP玩家们见面了，这个系列一直都有不少死忠，而对于部分玩家来说，仅靠这款游戏就足以令新年假期不会寂寞了。这次NDS方面点评的4款游戏类型均为RPG，该平台上RPG作品的丰富程度可见一斑。其中要说素质最高的无疑是《幻想水浒传 十二宫》，喜欢联机的玩家可以选择《梦幻之星ZERO》，而想要尝鲜的玩家则可以试试《绿野仙踪》。

DJMax携带版 黑色立方



"《DJMax》系列"的正统续作，本作在沿袭《DJMax携带版 酷懒之味》模式及系统之外还做了很多强化及补充，且所有曲目的难度都上升了一个台阶。

难度	★★★★★
音乐	★★★★☆
收集要素	★★★★★

总分 22


米路

系统方面相对两个月前的《DJMax携带版 酷懒之味》做了一些调整，FEVER系统回归了2代的无自动积蓄翻倍的设定，并将倍数再度升级到了7倍速，这让高手玩家又有了新的挑战目标。滑杆操作的QTE系统和特殊加分音符的加入，不难看出本作在难度上可是下够了功夫，尤其是绿色音符的累积加分让人玩起来新鲜感十足。个人感觉音乐素质有所下降，但愿这种感觉是因人而异吧。厂商用心良苦的"一键皆有可能"模式居然不能关闭，所以也终成废柴一条。不过如果要说本作最大的缺点，那只有一个字：难！ 8

盲先知 游戏内容丰富，新加入的各种要素也颇具诚意，但是过高的难度和韩式流行风格的音乐很容易吓退一批没接触过系列作品的新玩家。 7

宇轩 和《酷懒之味》不同，作为面对核心向玩家的本作在难度上高得离谱。请在玩之前先确保你拥有"秒间16连"的超强按键速度和反应能力…… 7

■DJMax Portable: Black Square■UMD■Pentavision■MUG■2008年12月24日■1～2人■无对应周边

幻想水浒传 十二宫



本作以一个由无数世界组成的"百万世界"为舞台，采用有着协力攻击、反击率提升等特殊效果的"星之印"战斗系统，讲述108星同伴的壮丽冒险故事。

画面	★★★★★
音效	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 26


朗月

这款新作的素质完全没有给系列招牌抹黑。大容量的卡带保证了游戏的表现力，从OP到语音到画面，以及一贯的壮大剧情，无不浓墨重彩。故事的推进方式和战斗系统都没有可挑剔的地方，看得出厂商是下了大功夫去用心制作的。将可根据玩家喜好自由编辑的角色与世界观的"百万世界"相结合，大气而有趣。任务制的游戏方式容易激发玩家对世界的探索欲，此外游戏的节奏把握出色，从头到尾都反复着期待与惊喜，不会出现倦怠感。不足之处则在于自动战斗时AI较低，就整体完成度而言可以忽略。 8

雷伊 制作非常精良的作品，游戏的画面非常出色，而且语音也十分充足。战斗系统虽然没啥特色，但这种实实在在的感觉也非常不错。 9

嘟嘟 音乐大赞！非常有代入感，语音的加入让游戏的华丽感倍增。不论是系列作品的老玩家还是新玩家都能在游戏中找到无穷乐趣。 9

■幻想水浒传 ティアクライス■卡片（2Gb）■Konami■RPG■2008年12月18日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

仙境传说DS



本作移植自PC上的大人气网络游戏《仙境传说》，玩家在游戏中扮演的是一位失去双亲的少年，为建立属于自己的公会而踏上旅途。

可爱度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆
上手难度	★☆☆☆☆

总分 19



冗长沉闷的剧情是游戏的一大败笔，而且很多情节的安排也让人匪夷所思。游戏的画面可爱清新，音乐动听悦耳。比起PC版，本作的操作要方便不少，只需利用触控笔玩家就可以完成大部分的操作。种类丰富的任务和强敌让玩家的练级过程不会无聊，不过过高的怪物刷新率让人感觉没有喘息的机会。本作虽然加入了新职业以及新迷宫，但PC版原有的不少好东西却被删除，只有在联机时才能改变角色外貌这一点也让人不满。总之，本作只推荐给铁杆级FANS和从未接触过《仙境传说》的玩家。 7

嘟嘟 全触控笔的操作方式虽然便利，但也大大降低了手感，冗长而牵强的剧情更是显得诚意不足。总体来说与PC版的原作相比差距相当大。 6

乌冬 用NDS的触控操作来玩这类MMO·RPG真是再适合不过了，不过游戏的素质还有待提高，光靠一点新增要素是吸引不了新玩家的。 6

■ラグナロクオンラインDS■卡片（1Gb）■Gungho Works■RPG■2008年12月18日■1～3人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

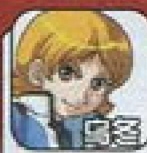
梦幻之星 ZERO



玩家可以在3个种族、各种职业搭配中创造出属于自己的角色来进行冒险，和大多数在线RPG相同，游戏采用纯任务制，利用NDS的Wi-Fi机能可实现最多4人同时游戏。

收集要素	★★★★★
系统	★★★★☆
手感	★★★☆☆

总分 23



系统上集合了前几作的优点，系列的老玩家很快就能找到感觉，但对于第一次接触这个系列的玩家来说就得好好摸索一番了。作为游戏卖点的联机模式十分有意思，和朋友在线刷装备、聊天时的那种乐趣绝对是一个人玩时体会不到的，建议有条件的玩家都要试一下。另外这次的单机模式也做得丝毫不马虎，剧情的整体编排很不错，三个种族三个剧本也保证了游戏时间，很值得一玩。不过作为一款A·RPG，本作的手感只能说很一般，再加上那令人郁闷的战斗视角，或多或少影响了游戏的流畅度。 7

胧月 手感和系统不比PSP版差，特别是新动作的加入让战斗更有乐趣。强大的绘图聊天功能让人乐此不疲，画面也在可接受的范围内，值得一玩。 8

羽纹 游戏的完成度很高，联机模式集合了任务制、收集和育成等热门在线游戏的必备要素，是一款值得深入研究的作品。 8

■ファンタシースター ZERO■卡片（1Gb）■SEGA■A·RPG■2008年12月25日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

绿野仙踪



本作是根据著名童话故事所改编的游戏。讲述了主人公陶乐丝与铁皮、稻草人和狮子在奥茨国的冒险故事。采用触摸操作的滚动球系统是游戏最大的特色之一。

轻松上手度	★★★★★
音乐	★★★★☆
场景重复度	★★★★★

总分 22



非常有童话气息的一款轻松作品。战斗、系统都非常简单易懂，即使你不擅长玩RPG也能快速上手。游戏最大的缺陷就是重复度实在太高了，敌人的种类过少不说，同迷宫的大部分场景都惊人的相似，现在我终于知道为什么要增加路标指示系统了，因为如果不靠它，你根本无法从特征上分辨出每一个路口。战斗方面除了角色属性相克外就没有其他变数了，一切都由AI操纵。如果画面华丽点倒罢了，但偏偏是毫无欣赏性可言。滚动球系统挺有意思，陶乐丝跑起来颇有索尼克的风范。 7

雷伊 画面比较讨人喜欢，部分场景塑造得不错。不过个人有些抗拒用触控笔滚动球体来移动的设定，虽有新意但操作起来是否舒服就因人而异了。 7

胧月 剧情没有想象中的出彩，移动方法别出心裁，虽然操作起来有些困难，还算比较有趣。音乐方面倒是无可挑剔，整体素质不过不失。 8

■RIZ-ZOAWD■卡片（1Gb）■D3 Publisher■RPG■2008年12月25日■1人■无对应周边



游戏一品轩

文 逍遥

本辑推荐

气体PSP平台的高尔夫，大家可能都会不约而同的想起SCE旗下著名的“《大众高尔夫》系列”。近期，一款移植自人气网游的《魔法飞球 携带版》登入了PSP。本作的游戏方式与同类作品相同，换杆、风向、力度等应有尽有，最特别的是游戏加入了道具系统，丰富的道具能够帮助你在游戏中更好地进行比赛。当然了，作为一款网游的移植版，游戏中的服装数量非常丰富，同时支持多人在线进行。一进入游戏，笔者就被开头的动画彻底萌住了，如果不是事先了解过游戏，也许笔者会把它当成是一款RPG大师级作品。游戏的每个方面素质都非常高，可惜的是本作优先推出的是韩版，对于看惯了英文及日文的玩家，韩版肯定是难以接受的，除了身经百战的老玩家。

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

魔法飞球 携带版	PSP	22
我们的野战队 携带版	PSP	16
商业能力检定DS	NDS	19
大家自己的说明书DS	NDS	17
幻想室内设计师	NDS	18
科罗拉多职业骑野牛赛	PSP	17



▲十分带有RPG气息的高尔夫球游戏。

本辑最雷



▲怎么《加勒比海盗》的杰克船长也乱入了？

很多玩家可能都听说过风靡全球的BB枪野战游戏，不过真正体验过的人想必没有多少吧，本期节目中就为大家带来这款以BB枪野战游戏为蓝本制作的《我们的野战队 携带版》。由于本作采用的是BB枪野战游戏的规则，与其他射击类游戏最大的区别在于，游戏中不管使用什么枪支，打

到对方身上就要立刻出局。游戏目的就是要让玩家与同伴组成队伍，不断打败前来争夺奖杯的队伍，最终成为冠军。玩家可以新建一位角色，并且为该角色进行一番打扮，随着游戏的深入，玩家可以获得更多的装饰品。最重要的是通过PSP的无线联网，能与其他玩家一起进行游戏。可是雷到笔者的是，作为游戏核心的内容，本作在射击方面实在是让人摸不着头脑，除非你运气好能够在几十米外的地方射到对手，否则你就要拿着枪没头没脑地边射边冲，完全没有射击游戏的代入感。

对于NDS来说，没有什么稀奇古怪的作品不会出现在它的地盘上，近期笔者就从如潮水般涌现的NDS游戏中抽出了三款独具风格的作品，一起来看看吧。想知道你的经商能力有多强吗？那么《商业能力检定DS》这款游戏，就可以帮助你全面了解自己的实力。游戏主要是以做选择题的方式向玩家提问，其中共有4个方面的内容检测玩家的营业力、外交力、接客力和会计力，每个问题的正确答案都不止一个，回答得好，得到的分数也就越多，相反扣除的分数也多。笔者以前有研究过经商方面的知识，一通试玩之后，觉得游戏中有许多问题都十分有趣，而且对经商的见解也非常到位，强烈推荐给想要朝经商方面发展的玩家。



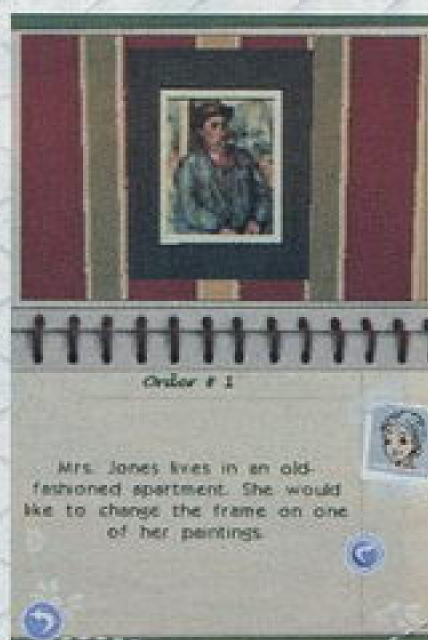
▲游戏中的部分插图十分搞笑。

想要在虚拟世界模拟一会自己，并且和其他的人进行交流吗？《大家自己的说明书DS》就可以帮你完成这个愿望。玩家要将自己的各种资料输入到游戏中，其中包括姓名、性格以及为人处世等方面的信息，接着从电脑提供的4个场所学校、会社、居酒屋及娱乐地带选择其中一个进入，与里面的电脑们进行相处。笔者觉得本作最核心的玩法应该是与其他玩家一起互动，而不是跟电脑进行交流，看看你的性格和处事能力是否能够在这个虚拟的世界博得其他人的兴趣并与你交朋友。



▲你在其他人游戏中的友好度会是多少呢？

许多玩家都希望能够对自己温暖的小窝进行一番打扮，尤其是MM玩家们，可是都苦于无从下手。这下好了，一款名为《幻想室内设计师》的游戏就能够让你在游戏中找到一点设计师的灵感！玩家在游戏中要扮演一位经营室内设计店的女店长，每天都会从四面八方收集到顾客们的向你提出的设计需求，你要做的就是实现他们想要的东西。比如将原有的相框换一种风格，或者是设计万圣节的道具等等，游戏中有许多地方考验到玩家的创造力和绘画能力。由于游戏没有中文版，所以对于大部分国内的玩家来说难免要碰灰了，向喜欢室内设计的玩家们推荐本作。



▲你有足够的创意改造这个相框吗？

《科罗拉多职业骑野牛赛》是一款以美国职业骑野牛协会科罗拉多命名的运动游戏，玩家必须通过PSN在线支付才能下载到本作的PSP版本。游戏中玩家不仅可以选择骑手进行游戏，就连脾气暴躁的野牛也可以控制。在限时8秒的时间内，要作为骑手不让自己掉下来，或者作为野牛拼命将背上的骑士甩下去。游戏十分考验PSP的按键，大部分时间玩家都要在十字键上下苦功夫，比较不满的是在骑牛过程中，游戏镜头基本被活蹦乱跳的"牛屁股"给占去了，丝毫不给骑手一点面子。好在游戏还支持多人进行，不知道两名玩家分别控制骑手和野牛的话将会是怎样的一番热闹场面。



▲敢骑在这种牛的背上果然不是一般人！

尽管结果可能让人不甚满意，但是“变革”对于一个有历史的系列游戏来说总归是件好事。

黄金眼评分 22 游戏时间：60小时以上 文 盲先知

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

© 2008 Konami Digital Entertainment

NDS 恶魔城 被剥夺的刻印

恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印

◆Konami◆ACT◆2008年10月23日◆日版◆1～2人◆512Mb◆5250日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

作为一名“《恶魔城》系列”的粉丝，几乎每作《恶魔城》都会耗去我几十甚至上百小时的游戏时间。《恶魔城 被剥夺的刻印》（以下简称《刻印》）是这其中我认为比较特殊的一作，它不像《月轮》、《废墟》那样让我一上手就觉得好玩得不得了，也不像N64和PS2上那几款3D化的《恶魔城》那样让我玩不下去。对《刻印》的感觉在玩的过程中一直在“好”和“不好”之间徘徊，下面就和大家分享一下我的看法。

游戏时间：3小时
游戏进度：战至葬送的骸窟

都说第一印象最重要，《刻印》给我的第一印象还不错。比起前几作，游戏确实作出了不少改变。全新的“刻印”系统摆脱了前几作“一下又一下”的单调动作，让玩家可以通过给两只手装备不同的刻印而作出丰富的动作组合。另外很重要的一点是，以特定的节奏来交替按键的话，就能取消掉攻击的硬直直接出下一招，主角的攻击速度比以往大大加快，这让游戏的爽快感有所增加。对于以往略显单调的动作模式来说，这个系统可以算是一个不小的进步。有很多玩家说不喜欢攻击消耗MP的设定，其实制作者用MP来限制攻击的目的应该有两个：一是让玩家可以放心使用以前限制更大的各种远程、魔法攻击；二是限制玩家整体攻击的节奏，让玩家做到有张有弛。

另外给人印象很好的一个部分是游戏的画面。和之前几作相比，《刻印》中人物动作和场景更加细腻，细节方面也比较到位。像是废修道院中破败的雕像，葬送的骸窟中由骨骼构成的场景等，都能给人留下深刻的印象。一些敌人的设计也让人感觉十分到位，例如有一种



▲这种敌人的头盖骨还能被打掉。

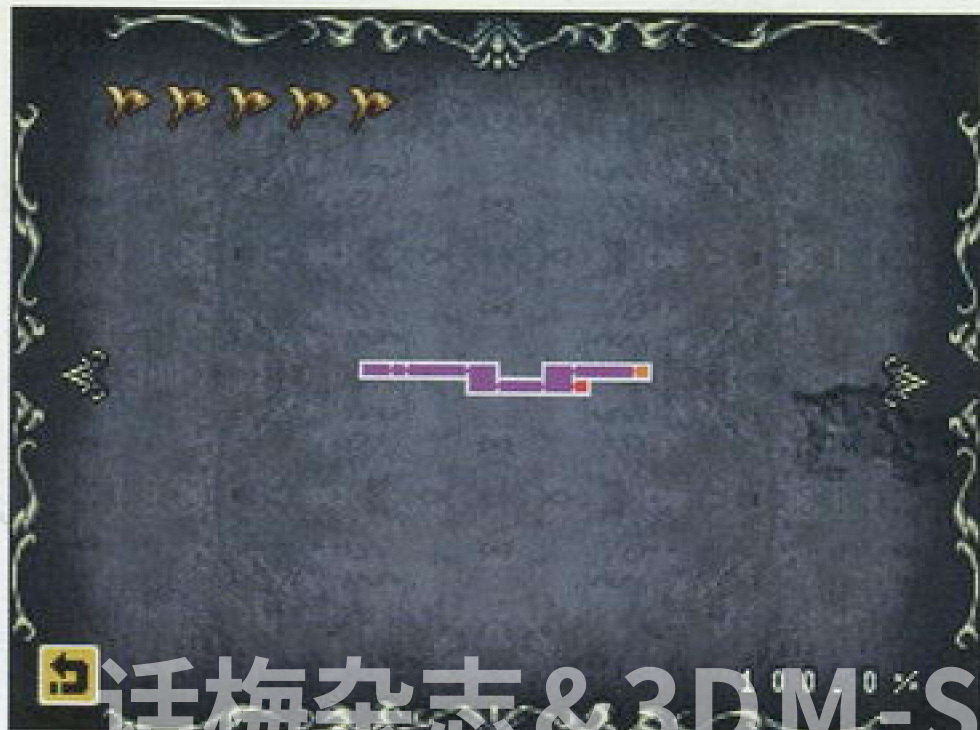
叫梦魔的敌人，虽然运动方式和前几作的无头骑士一样是在场景中来回奔跑，但它前半身是马，腹部腐烂，后腿干脆只剩骨骼的恐怖外表，给人的视觉冲击力绝对比无头骑士强上许多。人设方面，《刻印》终于抛弃了前两作那卡通般的风格，转向更写实的画风，用如此手法绘制出的主角在游戏公布之时就引起了不少玩家的关注，这也让本作给人的印象比前两作好一些。至于音乐，《刻印》继承了系列音乐优美的传统，将游戏中的曲目单拿出来听也是非常享受的。

游戏时间：10小时

游戏进度：一周目通关，全地图100%

在通关之后，终于可以一览游戏剧情的全貌。不得不说，这次的剧情编得很一般。在刚玩上游戏，把开头夺走刻印的剧情看完时，我就曾和乌冬开玩笑似地说，本作的剧情似乎是陷入了某种俗套里：一脸祭品相的女主角看上去就是枚在阴谋中被调动的棋子，貌似和蔼可亲的老师怎么看都是幕后黑手，夺走刻印的师兄似乎一直在呼喊“把我洗白吧！”。最后时刻，师兄对于某些奇迹的解释更是生硬，整个剧情给人一种有点俗又有点假的感觉。不过如果不去深究细节，整个剧情的起伏还是可圈可点的，玩家很容易就被夏诺娅的身世和经历所感动。

而要说到游戏的另一大要素——地图的话，用“简单”两个字就可以形容。虽然制作者将游戏的场景带到了城堡之外是一个很不错的想法，但是地图的设计方面却似乎过于简略了一些。即使是葬送的骸窟、猎奇之馆这样有着重要意义的地图，其结构也简单得要命，让人走起来几乎没有什么探索感，大部分场景走一遍之后完成度就已经是100%了，这种设计把之前《恶魔城》中苦心营造的“谜团重重的魔城”这一形象一下子打破了大半。其实这样将场景从城中分离出去的尝试在前几作中就已经出现，例如《苍月》之中的“混沌”、《废墟》中的“画像”等，如果《刻印》中的地图设计能再拓展一点话，无疑会更增加游戏的深度。



▲很多场景里的地图就是这么简单。

游戏时间：30小时

游戏进度：全BOSS无伤通过，全任务完成，全刻印收集

在全部BOSS都无伤通过之后，不得不赞叹本作的BOSS设计实在是非常精彩。既有体型巨大的魄力型BOSS，也有灵巧迅速的敏捷型BOSS，更有巨蟹、人马这样需要分阶段战斗的BOSS，类型非常丰富。而更精彩的是这些BOSS虽然都有着花样层出的攻击手段，但只要操作得当，每个BOSS都可以无伤通过。一步步了解BOSS们行动规律的过程，就好像是玩家和游戏主角一同成长的过程一样，能给玩家带来极大的成就感。

在BOSS之外，另外两个系统的设计也比较不错。首先是村民处的各种支线任务，这些支线任务让玩家在冒险时会有一定的目的性，任务完成的方法也是多种多样：收集物品、打倒怪物、解救小猫、捉迷藏、录鬼叫、画素描，各种不同的完成方法也很有趣。其次是刻

印系统，这个系统可以看作是以前装备和战魂两个系统的综合体。虽然数量上比“装备”+“战魂”少了很多，但刻印的利用率却非常高，虽然不能说每个刻印都是必不可少的，但至少大部分刻印都在流程中有出场的机会。速度快的剑、距离长的枪、威力大的镰、还有各种属性攻击的武器、魔法，敌人的属性和刻印不同的特性使得各种刻印都有出场的机会，这也让游戏的玩法丰富了起来。

游戏时间：60小时

游戏进度：总收集率99.9%。无继承的Hard Lv1模式战至猎奇之馆的BOSS阿不思。BOSS RUSH成绩20秒以内。

大概是从《月下》开始，“收集”变成了系列的一个要素，而且它的分量随着发展越来越重。到了《刻印》里，物品、刻印、地图、敌人等等都有着完成率的设计。这其中最让人头疼的恐怕就是物品。以往的《恶魔城》中的大部分物品要靠敌人掉落获得，而这其中一些物品掉落率超低，可能刷上半天都拿不到。在《刻印》中，玩家不仅要靠刷敌人来获得道具，更是要靠刷宝箱来获得一些稀有物品。说实在的，刷敌人时还可以顺便研究一下打法、弱点，而刷宝箱则完全没有任何技术含量，仅仅能靠几件装备提升一下LCK，其余的就看玩家自己的运气了。一遍一遍进出场景非常无趣，尤其是恶魔城这样的大场景里，刷一次宝箱就要耗费不少时间，不能不说“刷宝箱”这个设定真的非常失败。

难度是很多玩家抱怨的另一个方面。和前几作相比，《刻印》的难度有了不小的提升，主角的攻防偏低，敌人的行动也比较复杂，在无伤干掉BOSS之前，没被BOSS干掉几次是很困难的。不过在装备和药品的支持下，这些其实都不算什么。如果哪位玩家尝试一下不继承任何要素，从New Game开始来打Lv1模式的话，就会知道游戏究竟有多难：主角在到达鲁普斯之森时还不能购买药品，那一点点HP也会被部分敌人直接秒掉，最头疼的是这里有些敌人出现的位置是随机的，运动轨迹也飘忽不定，以当时的攻击力一两下还打不死。玩家即使没有操作失误，也很容易被位置“巧妙”的敌人屈死。虽然我对动作游戏比较苦手，但是这个打了几十遍才打过去的场景也让我感觉太过分了。之后的攻关之路更是辛苦，基本就是一条不断挂掉又不断继续的受虐之路，玩家在其中获得的成就感恐怕远少于挫败感。



▲躲啊，看你往哪里躲。

可能是由于制作者怕难度设计得过高，于是他们加入了Lv255的模式，并让各种属性的熟练度达到了65535点，这样就没问题了吧？这样的结果就是本作的德拉古拉伯爵成了史上最快被人干掉的城主之一：即使是在BOSS RUSH中限定玩家等级是50级的情况下，玩家也能两刀干掉老D，如果升到了255级的话，后果不堪设想……这样一来，只要玩家的等级够、装备好、熟练度高，再强的BOSS也是一两下的事，各种精心设计的攻击招式都变成了空谈。过高的难度让挑战变成了煎熬，过高的攻击力则完全盖过了玩家与敌人战斗的乐趣，这说明游戏的平衡性做得并不好，各种数值和关卡配置方面还有调整的余地。

说了这么多，我对这款游戏的最终评价就是前页的那几行大字。对于《刻印》，个人感觉很难说它是“好”或是“不好”。它的变革带来了很多新的要素，也让我们看到了许多不成熟之处。其实《恶魔城》这个系列能够走到今天，“变革”是它的法宝，从鞭子到多种武器，从副武器到魔法，从纯ACT到RPG元素的加入，这些变化都获得了大多数玩家的肯定，希望这个系列在今后也能够在变革中不断地发展。

鲁伊达酒场的第4位女性

DRAGON QUEST IX

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

继上辑为大家带来了本作的发售日以及详细职业介绍等情报后，本次又有大量足以令《DQ》粉丝振奋的新情报放出，包括玩家们最关心的联机要素，以及新怪物、新职业等。2009年3月28日，展现在玩家们的面前的，将是一个全新形态的《DQ》。

期待度 S

文 雷伊　美编 Yangyu

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

NDS	Square Enix/Level-5	RPG	预定2009年3月28日	日版
	1～4人	容量未定	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.65 P36/Vol.74 P36/Vol.100 P50/Vol.102 P20



拉薇艾尔

上辑我们为大家介绍了鲁伊达酒场的“三人娘”，不过其实酒场中还有第4位女性存在，她就是背后长着双翼、头上顶着光环的拉薇艾尔。从外形上，我们可以判断她是一位天使。在游戏中，拉薇艾尔将会为玩家打开通往异世界的门，也就是负责不同玩家之间的联机工作。

让同伴来你自己的世界冒险吧！

联机要素是《DQ IX》中最引人注目的新要素，和朋友们一起在《DQ》的世界中进行冒险相信是不少FANS梦寐以求的事情了。下面我们就来为大家介绍一下联机的具体步骤。



募集同伴

玩家首先要在鲁伊达酒场中募集一同冒险的同伴，而负责为玩家们完成此项工作的就是拉薇艾尔了。与她对话，选择“募集外面世界的同伴”（外の世界の仲间をぼしゅうする），这样玩家就可以作为主人将好友们邀请到自己的世界了。





好友前往玩家的世界

被邀请的好友，也需要在自己世界的鲁伊达酒场中执行某些程序后才能前往主人的世界。在鲁伊达酒场中与拉薇艾尔对话，选择“前往外面的世界”（外の世界に旅立つ），这样就可以作为访客，前往募集同伴的主人所在的世界中去了。

冒险开始

通过通信功能，好友们都集结在了募集同伴的主人所在的世界。这样就可以组队，在主人的世界中共同展开其乐无穷的冒险了。



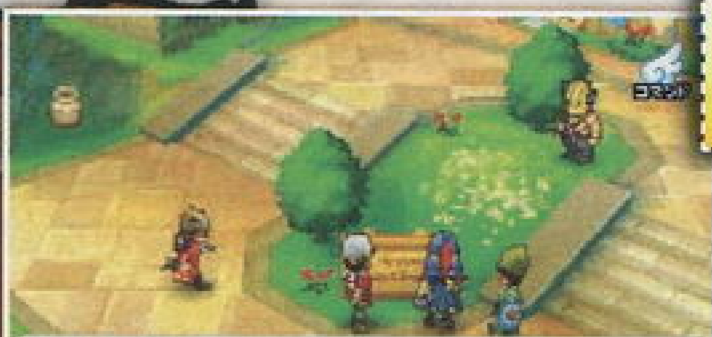
方便查看好友记录

▶除了和玩家一起冒险的时间外，好友们的各种资料都有记录。上屏中显示的是好友们的具体情况，而下屏中则是与玩家一起冒险过的好友们的列表。

本作中，只要和玩家一起联机冒险过的好友，就会在玩家的游戏中留下记录，这样玩家就可以方便地查看这些好友的履历了。

乐趣十足的联机冒险

在联机游戏时，作为主人邀请其他好友一起冒险的玩家，其剧情的进行状况并不会因为其他玩家的参入而被打乱。也就是说，之前玩家的剧情进行到哪里，当其他好友来到玩家的世界中，就可以和玩家一起联机触发接下去的剧情。



◀在王城的看板上，冒险者们可以看到主人玩家的剧情进行情况，访客们可以一起和主人进行接下来的剧情。



▶虽说是联机游戏，但主人也可以“不负责任”地撇下其他访客，只带着和自己关系最好的同伴开始“二人世界”。

▲▼而被丢下访客们也可以不受主人的束缚，自己在主人的世界中冒险。



◀主人世界中的有些宝箱，是只有主人才能打开的。

丰富的动作

网络游戏中，玩家们可以通过简单的操作来让游戏中的角色做出各种丰富的动作和表情，从而以直观的方式来与其他玩家交流。而作为一款联机要素占很大比重的RPG，《DQ IX》中也有着类似的设定。游戏中的动作种类十分丰富，不过有些动作隐藏在世界中的某个角落，要仔细寻找并取得后才能使用。

▼玩家首先要将得到的动作设置在NDS的方向键上，然后在按住B键的同时输入方向键，游戏中的角色就可以做出设置在相应键位上的动作。





▶游戏中有些隐藏动作看起来十分诡异，而在其他好友面前做这些一般情况下无法取得的稀有动作，也是一种变相的炫耀方式。



联机战斗部分

本作的战斗依然是系列传统的指令选择式。在联机模式中，玩家不仅可以和好友协力挑战敌人，也可以分头与敌人战斗。

与敌人接触 进入战斗

◀▲主人玩家与其中一名好友遭到了敌人的袭击，从而切换画面进入了战斗。战斗以2对4的形式展开，下屏中显示的是主人与访客的指令菜单。

好友作为援军参战

◀▼另一位好友发现了主人正处于战斗状态，此时这位好友只要接触正在战斗的怪物，就可以作为援军参入到主人的战斗中去。在下屏中我们可以发现，指令菜单中又多了一位冒险者。

呼唤远处的同伴

▲作为主人的玩家拥有一项特权，那就是通过指令呼唤位于远处的同伴。被召唤的玩家的屏幕上此时会出现是否立刻前往主人所在位置的选项。

▲如果选择了“是”，那就可以瞬间移动到主人所在处，一起加入到战斗中去。

新的职业

旅艺人

旅艺人能够使用丰富多彩的才艺，是一个可以令队伍充满喜剧色彩的职业，固有职业为“曲艺”。他们可以令敌人发笑从而停止行动、也可以喷出火球攻击敌人，是一个攻守非常平衡的职业。







◀旅艺人非常具有喜剧色彩。



▶旅艺人的专用装备中不乏一些奇装异服，在联机模式中想必会非常拉风。

新的敌人



绿南瓜

不是黄瓜，而是南瓜类的植物系怪物。虽然看上去有些呆头呆脑，但其长枪攻击却异常猛烈。



哞哞

恶魔的幼儿，是长着牛一样毛色的鸟系怪物。虽然乍一看很可爱，但进攻时露出利齿的样子却很吓人。



跳舞狸猫

拥有“魔物界的舞蹈英雄”别称的怪物，能够使用华丽的舞步将玩家玩弄于股掌之间。



阿贡恶魔

恶魔系怪物，能够对敌人进行连续抓击。由于身材苗条，回避率方面似乎胜人一筹。

马里奥和路易、以及库巴的大冒险！

期待度 A

マリオ&ルイージRPG3

文 雷伊
美编 澄香

作为"马里奥家族"的一员，"《马里奥和路易RPG》系列"在知名度和销量方面虽然无法和正统作品相比，但其游戏性却丝毫没有给"马里奥"这块金字招牌抹黑，每一作都有着相当高的评价。现在，这个系列的第三作也即将与玩家们见面了，过完这个新年，大家很快就可以和马里奥兄弟一起加入到新的冒险中去。

马里奥和路易RPG3				
マリオ&ルイージRPG3				
NDS	Nintendo	A・RPG	预定2009年2月11日	日版
	1人	容量未定	4800日元	无对应周边

库巴

剧情简介

和平的蘑菇王国突然开始流行一种叫做"圆滚滚病"的怪病，得了这种病的人，身体会突然涨得圆滚滚的。碧奇公主喊来了马里奥和路易，准备召开紧急的对策会议。可就在会议召开时，库巴却出现了，神情有些奇怪的他突然将马里奥兄弟吸入了自己的体内……

马里奥和路易

上屏

◀上屏显示的是库巴一方的视点，画面是以斜向的方式来表现的，库巴会在蘑菇王国进行冒险。

下屏

▶下屏中表示的是马里奥和路易的冒险，他们的冒险舞台是库巴的体内，画面依然是传统横向的。





▶▲得了怪病的人们身体变得又圆又胖，可以在地上打滚了。



▲在碧奇公主召开对策会议时，库巴突然出现。

在双方之间切换操作



在游戏过程中，玩家需要根据实际情况在马里奥兄弟以及库巴之间切换角色来进行操作。虽然双方有着截然不同的目的，但是双方的行动却会互相影响对方。库巴的身体里有许多区域，根据库巴的行动，马里奥兄弟可以前往的区域也会发生变化。

◀库巴喝水之后，体内就会充满水，从而令一些障碍物浮起来，让马里奥兄弟通行。



◀马里奥兄弟挥动锤子从体内刺激库巴的肌肉。

▶于是库巴力量大增，轻松拉动了绳索。

战斗系统

本作的战斗虽然是指令式的，却包含了动作成分，玩家需要在恰当的时机按键，这样才能令攻击的威力提升到最大，同时也能回避掉敌人的部分攻击。





▶▲在攻击敌人的恰当时机按键，攻击威力提升。



◀▲看到敌人接近自己时，跳起闪避，然后猛踩敌人。

特殊攻击

除了通常的攻击方式外，游戏中还有威力巨大的“特殊攻击”。库巴和马里奥兄弟有着不同的特殊攻击方式，下面我们就先为大家介绍其中的一部分吧。



▶▲点击画面中央的START指令，库巴会向酷栗宝们喷火，烧着的酷栗宝们冲向敌人向敌人发起猛攻。



◀▼马里奥拿出火焰花，兄弟两人换上专用服装后，向敌人扔火球。



女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

NDS	Atlus	S·RPG	预定2009年1月15日	日版
	1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

相关报道 Vol.100 P52/Vol.102 P36



文 胧月　美编 芊雯

与恶魔订下契约，驱策它们战斗的战棋版《女神》作品就要面市。作为本作的最后一次报道，这次会继续公布4名新角色，这样除主人公外，已明朗的主要角色就达到了10人。这些角色从资料设定上完全没有重复累赘感，是敌是友尚不明确，玩家就请届时自行到游戏里探索吧。

>> 二阶堂征志

发誓复仇的教会组织领袖



教会组织"涩谷恶魔"的领袖，年仅19岁。该组织以保卫涩谷为己任，即便是东京被封锁的现在，他们的力量仍不容小觑。该组织的领袖原本是征志的哥哥，在吸血事件中丧生后，征志继承了哥哥的遗志，一方面率领着"涩谷恶魔"，另一方面也拿起了COMP，发誓要借助恶魔的力量为哥哥复仇。他看上去虽然比较凶恶，实际上很会关心别人。



▶信奉力量、坦诚服从自己的欲望、企图凭借恶魔的力量征服世界的征志是典型的"CHAOS"性格。

望月麻里





为逝去的爱人寻仇的女性

木原笃郎中学时的家庭教师，今年23岁，现担任小学保健室的护理教师。她与二阶堂征志是青梅竹马，对征志的哥哥暗寄情愫。当征志的哥哥在“吸血事件”中丧生后，极度憎恨凶手的望月一直寻找着线索。





▶征志的哥哥在生日那天约好与望月见面，可自己却被卷入神秘的事件中死亡。

何谓“连续吸血事件”？

大约半年前，一连串的连续杀人事件在社会上引起不小的骚动，犯人至今逍遥法外。被害者尸体的颈部均有伤痕，且全身血液被抽干，传闻是吸血鬼所为。二阶堂征志的哥哥也是这一系列事件下的受害者。



统率自己的恶魔军团 仲魔养成三大秘诀

在完全封闭的东京中心，主人公们不仅要对抗恶魔和暴走后的人们，也面临着其他拥有COMP的召唤者的威胁。想在这个严酷的世界里生存下去，强力的仲魔不可或缺。本作共有130个以上恶魔登场，每个都携带特有技能。玩家可按照自己的意愿决定恶魔的育成方向，下面就稍微透露一下恶魔育成心得。

1 恶魔合体

将两个恶魔经过合体诞生出新恶魔，子代恶魔能够继承亲代恶魔的技能。因为该系统的继续保留，玩家可完全根据个人喜好来培养恶魔。



▲最古朴同样也是最有效的方法，只要技能够炫，哪怕等级最低的恶魔也足以让旁人惊叹哦。

2 恶魔拍卖

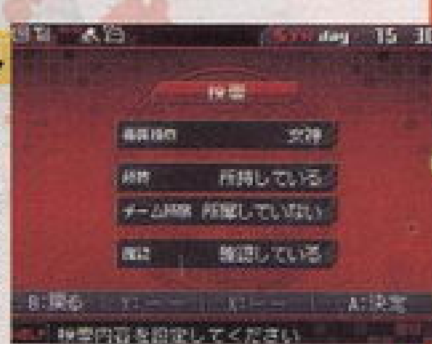
各召唤者凭借COMP可参加虚拟卖场的恶魔拍卖会。顾名思义，要得到心仪的恶魔就必须开出全场的最高价格。



▲看来参加拍卖的并不全是虾兵蟹将，比起二身合体，这种“有钱就是爷”的仲魔获得方式要快捷一些。

3 检索合体

加入检索功能的本作更为人性化。指定目标恶魔后，玩家能够直接查看合成该恶魔需要的亲代恶魔，这让玩家能够在不看攻略的情况下方便得到想要的仲魔。



神谷 >> 咏司

等待恋人的酒吧老板

经营着名为“艾吉”酒吧的25岁男性。东京封锁后，因为停电的关系，店铺的经营难以维系下去。神谷一面为这事烦恼，另一方面却似对当前的混乱局面颇为享受。他与“D-VA”乐队的女性键盘手彩是情侣，但彩也在这次的变故里失踪了。

◀神谷咏司是春泽芳野的护卫，看图片似乎也会先与我方交手。新恶魔“伊莎贝尔”来袭

新恶魔“伊莎贝尔”来袭

让人联想到多头蛇的花型恶魔，就设定图来说甚至比主人公们更加抢眼。火焰会是她的弱点属性吗？

■有时不得不跟强力的BOSS恶魔对决，这是生存下去的惟一方法。

春泽 菏野

以封锁的城市为舞台的摇滚歌手

在著名乐队“D—VA”中担任歌手，20岁的年轻女性。她从同乐队的彩处得到了一个音序器，将伴奏录入其中并能通过歌声在无意间召唤恶魔。当知道这一事实后，春泽将“东京出现恶魔”归咎于自己，非常苦恼。



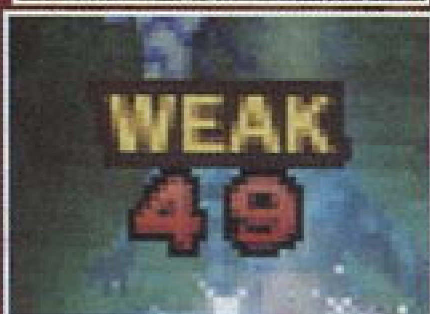


▶尽管乐队演出已经中止，可春泽依然在马路上不断歌唱。

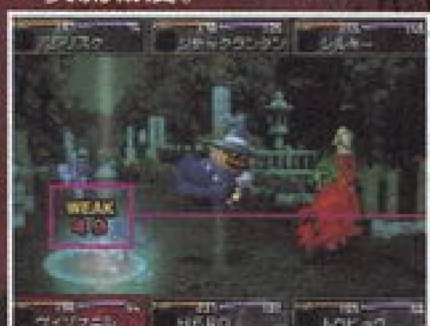
大幅影响战局的弱点属性攻击

保持系列惯例，攻击敌人的弱点可在本回合增加一次行动机会。这追加的一次行动被称为“附加回合”，附加回合会根据战斗中敌我双方采取的行动而发生或消灭，因此也会出现双方争夺附加回合的情况。活用附加回合可一口气逆转不利形式，当然对于敌方也一样，被敌方抓到附加回合的话，就会陷入相当不利的局面。



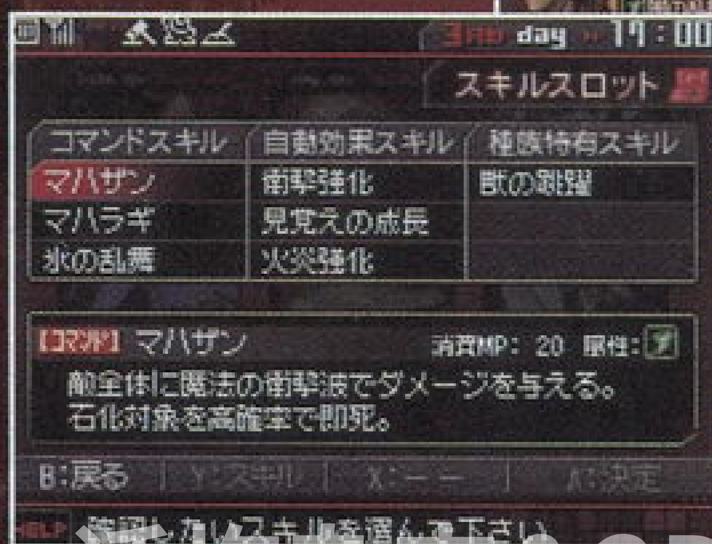


▲攻击敌人的弱点并施以强力追击，系统依旧保持了战斗的一贯流畅度。



将恶魔携带的技能作为小队组成的关键

参加战斗的角色(包括人类与恶魔)均有着各自的弱点和耐性，了解敌方弱点，以拥有对应技能的恶魔组成小队是攻略的要点。



◀技能除了能通过等级升级和合体继承获得之外，也能以类似“青魔法”的方式从敌方夺取，这是系列以来的全新尝试。

7TH DRAGON™
セブンスドラゴン

期待度 B

我们之前已经介绍过，《七龙战记》以龙所支配的世界"伊甸"为舞台，讲述的是人与龙之间的战争故事。本次前线我们将介绍新职业——"公主"以及她的故乡。

文 宇轩　美编 Juxi

七龙战记
セブンスドラゴン

NDS	SEGA	RPG	预定2009年3月5日	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.98 P63

公主的故乡 玛雷艾亚群岛

位于伊甸南部的玛雷艾亚群岛曾经被古书记载为"玛雷艾亚岛国"。岛上长期以来禁止任何男人出入。到底它隐藏着什么样的秘密呢？本次我们所介绍的公主，正是岛屿守护者们的后裔。



◀位于岛上的遗迹群早已被恶之花——芙洛瓦罗所覆盖。



◀与士兵交谈后得知了岛上存在着一位龙之领袖，也就是七龙中的一员。



南国风情的小岛

沉眠于玛雷艾亚神塔中的守护之力



▶玛雷艾亚常年来一直被一种叫做罗娜姆的神力所保护，不过由于龙的入侵，现在已经几近消失了。



绽放于战场上的美丽花朵 赐予我方战胜恐惧的力量



▶根据选择指令的不同，战斗画面中央的角色也会做出不同的表情动作。



舞动的歌手 公主

生于南海的女歌手后裔们。虽然手中的武器是鞭子，但她们真正的力量却蕴藏在歌声中。鼓舞同伴、削弱敌人，拥有极强的支援能力。她们甚至还能摄取敌人的灵魂，将其转化为我方所用。

代表性技能 风与树之诗

轻声哼唱带仿佛微风摇曳的歌曲，使队伍全体回复HP。

代表性技能 尖叫

以大声尖叫使敌人为之畏惧，可以暂时封住敌人的行动能力。

以鞭子与歌声进行支援吧！



◀公主的歌声可以治疗同伴，同样也能够使敌人进入异常状态。

代表性技能 九尾鞭

使用鞭子进行，在瞬间完成9连击。受到鞭打的敌人会因畏惧而服从公主的命令。

公主&骑士 连携技能 骑士之刃



组合敌人发动连携技能

本作中共有7种职业，每次能够指派其中的4名角色参与战斗。将特定的职业搭配到一起后就能发动特殊的连携技能。

◀以公主专用技能锁定敌人紧接骑士的攻击对敌人造成重创。

ぼくじょうものがたり
牧場物語 シュガー村とみんなの願い

时隔两年，"《牧场物语》系列"终于又将在PSP上登场了！而这一次故事的舞台不再是《新牧场物语 无暇人生》中那个机械化的世界，而是回归了以传统畜牧业和手工业为主要经营方式的小村庄。这一次，主人公又会展开一段怎样的牧场生活呢？

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

牧场物语 シュガー村とみんなの願い			
PSP	MMV	SLG	预定2009年3月19日	日版
	1人	5229日元	对应周边未定	

期待度 B

文 嘟嘟 美编 澄香

STORY

为整理祖父的物品而来到蜜糖村的主人公，竟遇见了神秘的精灵和女神。原来蜜糖村里将要新建一个大型休闲场地，为了保护小村原有的自然风景不受破坏，女神请求主人公帮忙拯救小村，改变小村被占为休闲场地的命运。

主人公

得知蜜糖村可能会因为新建休闲场地而消失后，来到小村准备取回祖父留在老家的物品。而后接受了女神的请求，决心用行动一步步拯救这个小村。

莱拉

主人公的恋爱对象之一，对村里的自然环境和动物都有着深厚的感情，也很会照顾人，不过面对外人比较严厉。



▲本作中的恋爱要素也不少，成功获得MM芳心后仍然是可以结婚的哦！

纱拉

主人公的恋爱对象之一，文静温柔的花店老板，平日里脸上总是带着笑容。偶尔也会表现出很积极的一面。



某公司社长，偶尔会来村里视察，计划着在蜜糖村新建一个大型的休闲场所。她的出现总是让人不太愉快，也许还会给主人公的工作造成阻扰。



▲面临休闲场地的开发计划，小村的未来不容乐观。主人公最后是否能改变这一切呢？

帮助村民完成心愿



要改变小村的未来并非一朝一夕的事，主人公需要从点点滴滴的努力做起。首先作为自家牧场的经营者，玩家需要通过耕地、栽培粮食和瓜果蔬菜以及养殖牲畜来赚钱维持生计。其次，玩家还需要接受来自村民们的各种委托事项，助他们完成心愿，小村才会在大家的协力之下变得越来越好。

要改变小村的未来，方法并非只有一种。本作为玩家设定了16个分支剧情，根据玩家表现的不同，故事有可能朝着完全不同的方向发展，这其中更会发生多个影响剧情分支的重要事件哦！

▲接受村民们委托的任务后，主人公的工作会变得更加繁忙，因此玩家更需要合理分配时间。

更丰富的牧场生活

在为了小村的未来不断努力之余，玩家们依然可以在本作中享受传统经营生活所带来的众多乐趣。而作为系列最新作，本作中的各种经营要素自然得到了进一步强化。除了固有的农作物栽培和牲畜饲养活动外，随着季节的变化，还会出现许多限时发生的特殊事件。而系列中一贯为玩家们所津津乐道的采矿、钓鱼、赛马等事项也被制成了更具紧张与临场感的迷你小游戏。



▲矿石隐藏在哪些石头中不得而知，主人公必须将可疑的石头一一敲碎才能得到答案。

采矿

▲根据石头的位置巧妙一击，就能一次敲碎多块石头，非常节省体力。



▲钓鱼是系列作品中的重要收集要素之一。本作中有更多的鱼类在等待着玩家！



◀简单的伐木工作也被制成了迷你游戏来进行，这可是个体力活哦。



▲带着自己饲养的马匹去参加比赛，获胜后可以获得丰厚的道具奖品。

家具全新升级

建筑设施中变化最大的就是主人公的家了。这一次的房屋装修来了个大升级，整个房间看起来更加豪华和真实。





▲浴室的追加让换装变成可能！

◀本作中的电视节目数量大增，除了天气预报等传统节目外，还可以收看到娱乐节目！

PSP化决定!!

由日本一公司制作的高人气S・RPG——“《魔界战记》系列”第二弹即将在PSP上重生！游戏不但继承了PS2版的全部剧情、语音，还会增加大量的新要素。本次前线就以这些新要素为重点，向大家介绍一下！

魔界战记2 携带版			
魔界战记ディスガイア2 PORTABLE			
NDS	日本一Software	S・RPG	预定2009年3月26日	日版
	人数未定	售价未定	对应周边未定

期待度 A

史上最凶 S・RPG 第二弹回归！

Lv9999的爽快！



▲新技能、新魔法登场。充满魄力的特写过场醒目！

魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE

文 宇轩 美编 澄香

新要素 阿库塔雷篇收录！

曾经在PS2版中登场的超人气角色将会以主人公的形式在PSP版新追加的篇章中出现！由于在PS3的三代中粉墨串场，他的人气甚至有赶超主人公的趋势出现。



◀阿库塔雷篇不仅剧情完全不同，就连据点的布置也不相同。

专用据点登场！

华丽的摇滚派 阿库塔雷登上

阿库塔雷

《魔界战记2》好玩在哪？

以究级伤害为目标！

▲通过不断地锻炼，我们的目标是一击伤害过亿！

▼只要通过某个道具的道具界，就能让道具的能力提升。不过这个系统远不止这么简单。



闯荡道具界 提升道具等级



▲抓举是《魔界战记》的特有系统，我们可以将角色叠加起来形成图中那种奇怪的场面。

不知世事的魔王独生女

罗扎琳德

爱称罗扎莉，魔王的独生女。由于她从小就被管制在魔王城中，限制一切情况外出，所以对这个世界上的事情也不怎么了解。

正派热血主人公

阿迪鲁

住在边境小村的热血青年，为了解救被恶魔诅咒的家族，以打倒邪恶的恶魔为目的展开了冒险。

主要细节改良

- 可选择变更战斗中移动速度
- 可选择变更文字显示速度
- 加入战斗远景视点(关闭缩放效果)
- 道具可直接选择送往仓库
- 魔法特殊技动画效果变更

多彩的新要素加入

PS2版中一些作为敌方登场的角色在本作中被打倒后会加入我方的队伍。高人气泛用型职业侍(女)与デスサーベル也可以在本作中进行选择。

异次元的魔王参战！

▲史上最强的魔王大集合！



侍（女）的英姿！

◀拥有得意剑技的职业侍(女)将会加入本作。

新魔法使用可能！

本作中将会追加新的特殊技与魔法。比如最强水魔法ペタクール和各种武器的最强固有技。

超越一切的最凶魔法！



▶召唤巨大的火之龙，这就是一系极强技能弩炎龙的华丽效果。



NEW GAMES SHOW 更为细致的游戏信息

新作拼盘

蜡笔·小·新的黏土世界新冒险！

蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身！

NDS	NBGI	ACT
	预定2009年3月19日	日版

龌龊且人气很高的幼儿园小朋友小新同学又要来到NDS上了，这次小新要和大家一起在黏土的世界里冒险。在黏土世界中，小新可以拥有完全不同于以往的变身能力，其中当然不会缺猥琐搞笑的。

如标题所说，本作最大的特征是“黏土”，而本作中小新的身体也会像黏土一样发生变化，这样一来，正常的人类难以达成的形态改变都可以借由“黏土特性”达成，比如变成球、变得很扁甚至伸展，碰到一些特定的东西，还会变成“战车小新”、“直升机小新”等。目前已知的，是这些变身都需要用到触摸操作，只是还不知道本作对玩家的“笔法”要求有多高。（文：马修）



◀▲圆的、扁的……小新这是拜师瓦里奥了？

▼可怜的蛇……

◀小新直升机。

▲小新战车。

▲小新潜艇。

▶小新雪橇。

▲小新钻车。

大剑 银眼的魔女

クレイモア～银眼の魔女～

NDS	dworks	ACT
	预定2009年春	日版

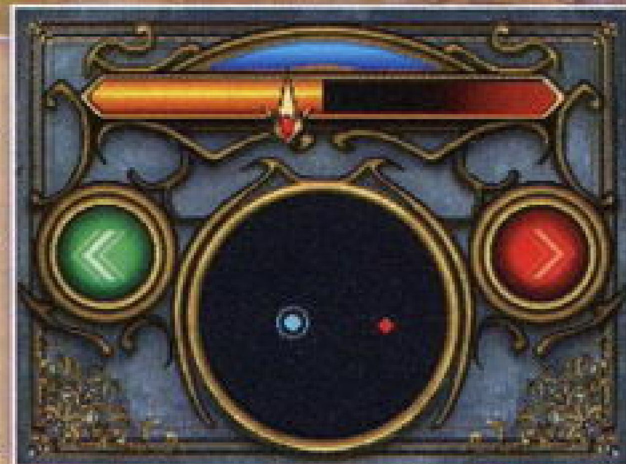
人性与规则！大剑 降临！

人气漫画《大剑》游戏化闪电登陆NDS平台。原作从2001年连载至今，累积销量突破500万册，在国内也有着不菲的人气。游戏的主人公依然是原作的古妮雅，她是“大剑”的一员。而所谓“大剑”，是为了对抗妖魔而被制造出的半人半妖的女战士集团。本作包含动作与冒险两种要素，玩家要操作古妮雅找出各个妖魔，并将它们打败。

动作部分特别设置了“妖力解放系统”。通过消耗妖力解放槽可提高自身战斗力，但解放过度的话会导致古妮雅向“觉醒者”（即身体完全妖魔化）转变，所以把握好解放的度非常重要。寻找妖魔时需要借助“妖气探知系统”。“大剑”拥有的妖气探知能力会在游戏中表示为雷达，该雷达能显示妖魔的所在位置。除了火爆的闯关部分，《大剑》的剧情也相当值得一读。本作的冒险部分以文字形式表现，其间还穿插过场动画，带给玩家强烈的临场感。（文：胧月）



◀不经意间就会有一段动画惊艳一把。



▲下屏显示妖力探知画面，蓝色为自身，红色为敌方。



▼动作部分采用2D清版式。

猿猴进化记DS

サルさるDS

NDS	D3 Publisher	ETC
	预定2009年2月19日	日版

体验石器时代的原始生活

本作本是Modcast面向手机推出的模拟养成类游戏，该系列在推出后获得了80万次之多的累积下载次数，人气之高可见一斑，而如今该作的NDS版也顺势登场。与一般的同类作品相比，本作显得比较特别，因为玩家所要饲养的并非一只呆在家里乖乖听话的普通猴子，而是一群生活在石器时代原始部落的猿猴！猴子们一共会经历婴儿、幼儿、少年、青年、中年、老年六个时期，而玩家要扮演的就是部落指挥者的角色，对部落中猴子们的狩猎、采集、石器打造、搬迁等活动进行指示。此外合理安排猴子们的业余生活，以促进它们技能和文明程度的提高，也是玩家要做的工作之一。如果安排不当很可能会出现食物缺乏，或者猴子饿死、受伤、生病等各种情况，当部落的所有猴子都死亡，就会Game Over，因此玩家在游戏中必须时刻考虑到各种因素之间的相互关系。这样一个饲养的过程让游戏不再是一个简单重复的养成行为，玩家更可以在这里体验到原始人不断适应大自然来繁衍子孙的独特生活状态和生存方式。（文：嘟嘟）



◀作为一族之长，玩家必须考虑食材等用品的数量以及收支平衡。





▶狩猎大型猎物时，需要猴子们组好阵型，齐心合力战斗。



▶本作的大部分迷你游戏是用触控笔操作的。

樱桃小丸子DS 小丸子的市镇

ちびまる子ちゃん DS まるちゃんのまち

NDS	NBGI	AVG
	预定2009年2月5日	日版

和小丸子度过快乐的每一天！



▲为集齐100枚邮票努力吧！

本作是改编自日本国民级动画《樱桃小丸子》的一款AVG作品，在游戏中玩家要操作主角小丸子，和原作中的各个角色一起经历各种有趣的事情。游戏的主模式是“小丸子的一日”，这个模式的流程基本可以分为两个部分，第一部分是学校时间，在学校中小丸子可以和朋友们互相邀约，约好后就可以在后半部分到达指定的场所触发事件，这些事件都是原作里的经典情节，接着只要把事件完成，邀约就算成功。完成事件的方法一般是玩迷你游戏和把特定的道具交给邀约角色两种，最后根据事件的结果，小丸子会在爷爷那里得到邮票，而游戏的目的就是集齐100枚邮票。（文：乌冬）

keroro小队全体集合！

超劇場版ケロロ軍曹 撃侵ドラゴンウォリアーズであります！

超剧场版keroro军曹3 击侵龙战士是也！

超剧场版keroro军曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります！

NDS	NBGI	ACT
	预定2009年2月	日版



◀keroro的必杀技竟然是用吸尘器把敌人全部吸走。

本作是由即将在今年3月上映的剧场版动画《超剧场版keroro军曹3 击侵龙战士是也！》改编的横向卷轴动作游戏，和前作一样，在本作中玩家继续操作Keroro等外星青蛙攻克各种关卡，解救地球的危机。游戏的系统继承自前作，玩家可以在Keroro小队中任意选择一名队员来进行游戏，不同角色的能力和动作都是不一样的。新作中除了为Keroro小队的成员追加了大量新动作和必杀技外，关卡和敌人的种类也丰富了不少。另外本作还有一个全新的侵略率系统，侵略率系统会把关卡的完成度显现在大地图上，方便玩家随时对游戏进度进行确认，保证不会漏过任何细节。（文：乌冬）



▲◀原作中的其他角色也会一一登场。

黑执事 幻影幽灵

黑執事 ファントム アンド ゴースト

NDS	Square Enix	AVG
	预定2009年春	日版



◀对话中出现的各种选项将会影响剧情的发展。

▲NDS版的原创角色。

◀玩家可以从两个视角来体验剧情。

万能管家与贵族少年的冒险

以美型、正太以及主仆关系为卖点的漫画《黑执事》即将要在NDS上与大家见面了。本作的舞台是英国著名的度假胜地布莱顿，玩家将操纵主人公谢尔·法多姆海伍以及他的恶魔管家塞巴斯蒂安，调查发生在布莱顿的神秘事件。在调查的过程中会出现许多可爱的迷你游戏，如擦盘子、捉老鼠以及下棋等等，只要顺利完成这些迷你游戏，玩家便有机会获得各种特殊道具，这些道具说不定能在解谜时会派上大用场。本作的故事发生在漫画版的第13话与第14话之间，玩家可以选择从谢尔或者是塞巴斯蒂安的视角进行游戏。漫画的原作者枢梁也会参与游戏的制作，NDS版新角色的人设将由她负责。另外，本作还将采用与动画版相同的声优阵容。（文：洋葱）

幽灵之火 携带版

ウィル・オ・ウィスプ ポータブル

PSP	Idea Factory	AVG
	预定2009年3月26日	日版



◀足以以假乱真的人偶。

▶本作保留了PS2版的豪华声优阵容。

人偶与人类之间的爱情故事

PS2平台上的女性向恋爱游戏《幽灵之火》即将在PSP与NDS上推出。游戏的舞台是19世纪末的伦敦，女主人公汉娜从小就能看到一般人无法看见的东西。某一次，汉娜在整理祖父的遗物时发现了两把钥匙，其中一把钥匙能够打开祖父生前禁止自己进入的地下室的大门。由于无法抑制自己的好奇心，汉娜利用钥匙进入了地下室，在地下室中她见到了一具装有人偶的棺材……在游戏中出现的可攻略角色基本都是人偶，如此新奇的设定在以往的恋爱游戏中并不多见。玩家在游戏中若选择了能提升角色好感度的选项，该角色周围还会出现许多花朵，选择是否正确一目了然。本次移植版不仅收录了PS2版的本篇和Fan Disc的所有故事，还加入了大量新剧情以及迷你游戏，喜欢此类作品的女玩家可别错过了。（文：洋葱）



刻意调低了游戏难度而成为“新手向”的《DJMax携带版 酷懒之味》（以下简称《DMCE》）相信已经成功让更多的玩家加入了《DJMax》的大家庭中，而两个月后在圣诞节前夕与大家见面的《DJMax携带版 黑色立方》（以下简称《DMBS》）其实才真正是本系列的正统续作呢，整个游戏的所有曲目都增加到了超高难度，而且收集要素也多得令人发指。如果《DMCE》没能让你满足，那就在本作上来个大挑战吧！

文 Edie 编 LIKY 美编 澄香

DJMax携带版 黑色立方

DJMax Portable : Black Square

PSP	Pentavision	MUG	2008年12月24日	韩版
	1～2人	42000韩元	无对应周边	

模式介绍

俱乐部模式 Club Tour



同《DMCE》一样，单人主模式Club模式里共设有8个大区域。每个区域中会有坐落在这个区域的4个Club，每个Club中将会有不同的任务等待挑战，完成所有任务之后即开启下一个Club。每个Club的音乐流派，难度，模式各不相同，只有不断地完成任务和各俱乐部DJ之间的PK来提高自我排名(Rank)才能向新的区域迈进并获得新的头衔。排名最初为Rank500，最高为Rank1，这次每Rank排位赛的任务曲目基本是固定的，但是有些歌的键位是随机的，如



▲中途退出或重来都是要扣金钱的，三思而后行哦！

果遇到自己不是很习惯的键位不妨Restart几次换换键位，但在本作中要多加注意的是，Restart和中途退出逃跑是需要花费200～500金钱的，所以在金钱不够的情况下，就回头再多挑战几次已打败的DJ吧！完成任务挑战就可以获得金钱。由于《DMBS》的任务普遍难度比《DMCE》高出很多，所以每个任务的完成可谓千辛万苦，需要经过很多次的试玩以找到最佳弹奏方式，有的歌曲在弹奏过程中甚至要多次调整下落速度才能更有效地达到任务要求；某些音符繁多的歌曲只限定命中率判定时则最好关闭Fever系统，使得画面更清晰并且避免了弹奏过程中受其干扰而分心。

街机模式
Arcade BS Game





◀传说中的6BFX，可是相当的难呢！

由于本作不再新手向，所以去除了《DMCE》里的2B和系统讲解操作说明，除了包含《DMCE》中收录的4B/5B/6B/4BFX和FREESTYLE以外，更加入了难度更高一层的6BFX(即8B)模式。4BFX和6BFX是在4B和6B的基础上增加了L、R两种指令，下落音符为大红色，在这两种模式中，需要按Start暂停后才能调整下落速度。本作类似于街机的音乐游戏，可在4B到6B、4BFX、6BFX之间进行选择，每次挑战都要完成三首歌曲，歌曲及难度可自由选择，挑战最后会有总分评判，不过在本作中歌曲难度基本都是三级或三级以上，而且相比于前作的三级的难度有所加大的呢。本模式最特别的就是FREESTYLE，进入选歌界面后可以按Select键任意切换本歌曲的按键数量，玩家可以利用此功能锻炼自己多方面的反应能力和顽强的意志力。另外最主要的特点就是在这里可以自由选择目前已解禁的任一键位模式下的歌曲进行演奏，且每首歌演奏完后COMBO数可无限累加，连击数能上6位数也不是不可能的事，相当具有挑战性，这可是极其考验玩家心理素质的。



任何键位模式下，只要按照节奏，始终只按四个键中的任何一个键均属输入正确，不过评价会因此有所降低。想法很另类，但遗憾的是此模式无法关闭。

网络对战模式
Net Work Battle

本作继续保留了系列第2作开始出现的Wi-Fi网络对战模式，本模式受到了玩家的一致好评，使得单人奋斗之余融入了双人一起联机对战的乐趣。Score Match里双方演奏结束后，得分多的一方即为胜者；Handicap Match中，对战双方何时发动Fever可是相当具有策略性的，连击数最先达到200、500、800的一方会有加分，而落后一方则会减分，但是落后一方的Fever槽会飞速积累，直到反超了对方为止，不难想象对战过程可是相当激烈的。

设置模式
Option

Data Install选项是用记忆棒安装游戏内容，至少需要1GB的记忆棒空间，可以提高游戏的读取速度，如果你用的不是UMD而是ISO，则提速效果不明显；Display显示设置中可调整Gear面板的位置，分别为屏幕的左、中、右，Combo连击数的位置为面板内部及外部，Fever槽的位置为面板左侧纵向和面板内部横向；难度设置中的难度依次分别为Easy、Normal、Hard，HP会因Break而造成的伤害和难度成正比。



▲难度较高且音符较多时建议将COMBO连击数置于面板外部。

联动模式
Link Disc

本作依然可以利用UMD光盘联动功能和1代、2代以及前面刚推出不久的《DMCE》互动，相信利用本作的全新系统重新演奏前三作的歌曲进行游戏会带来全新的感受。除此以外，游戏中的一些特殊Character(DJ头像)、Gear(演奏面板)、Note(下落音符)以及曲目是需要通过联动才能获得的，例如，头像Preiya就是通过与《DJMax携带版》Link Disc而获得的。

收集模式 Collection



本模式详细罗列了游戏的收集要素、游戏完成度等。Internet Ranking里保留着街机模式下玩家的最高成绩，同时提供一串密码，玩家可以通过连线官网，输入提供的密码参与世界排名；Play Data为本作所有48首曲目的完成情况，并且按照4B、5B等键位模式进行了分类总结，玩家可在此明了哪些曲目还没有演奏过，从而回到街机模式中完成；Club Tour Emblem是将通过的Club以徽章和完成度的形式表现出来的；Image为游戏壁纸，每完成10首歌曲就会解禁一张，共100张；Movie中有3段游戏影像，都要通过弹奏一定数目的曲目或者完成俱乐部模式的方法解禁。

OST/MV鉴赏模式 Album



▲OST/MV的随意切换深得人心。

游戏里动听的OST以及各曲目的背景动画依然都能在本模式中欣赏到，初期共拥有17首曲目，后期通过弹奏的歌曲到达一定数量或者在俱乐部模式中某些任务挑战成功等方法，会解禁另外29首曲目。另外不同于《DMCE》的是，在《DMBS》的鉴赏模式里，可以通过□键在OST和MV之间任意切换已选定曲目，玩家欣赏起来就更加简易。相必大部分玩家在高紧张的游戏气氛下都没有闲暇顾及曲目的背景动画，在这里就弥补了这个缺憾，听听歌，看看MV放松一下吧！

全新的系统进化

装备系统



本作的装备系统继续继承《DMCE》的装备系统，在选歌界面按□键就会进入装备画面。Character为主角DJ的头像，共有30个，玩家初期只拥有1个；Gear为演奏面板，共有6款，玩家初期只拥有1款；Note为下落音符，共有6种，玩家初期只拥有1种；Effector为操纵装置，分为Fever、HP增值、AUTO抵消及Track。



全Effector属性一览

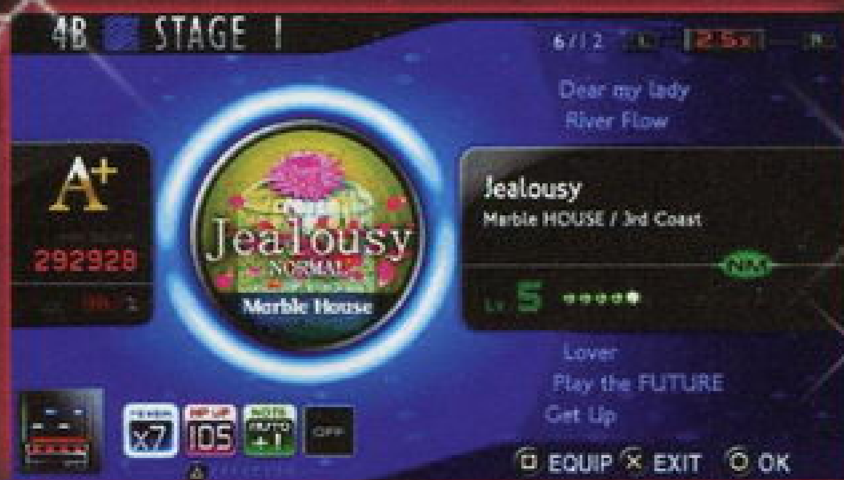
装置	属性
HP 105	HP增加105%
HP 110	HP增加110%
HP 120	HP增加120%
HP 130	HP增加130%
HP 140	HP增加140%
HP 150	HP增加150%

装置	属性
Mirror	版面左右反转
Random	版面随机反转
MAX Random	音符落下顺序随机
Chos W	音符落下速度会改变
Fader I	音符渐渐出现
Fader II	音符渐渐消失
Blink	音符时隐时现
Easy Long Note	音符100%判定时间增加
Track H	每击中一次音符就会提升0.5的速度并递增

装置	属性
Fever×5	手动5倍爆气（可蓄）
Fever×7	手动7倍爆气（不可蓄）
Fever×5(AUTO)	自动5倍爆气（不可蓄）

装置	属性
AUTO+1	用1%判定抵消1个Break
AUTO+3	用1%判定抵消3个Break
AUTO+5	用1%判定抵消5个Break

FEVER系统



▲不同于《DMCE》，本作可手动调Fever×7呢。

本次《DMBS》取消了《DMCE》中备受好评的Fever系统蓄满后不爆并能自动增加Fever倍数的设定，而是恢复了2代的蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定，也许是《DMBS》为了进一步提高曲目难度。不得不说这是一种遗憾，前作最大的战术所在从此变成历史。但是本作的Fever系统还是有些不同点的，Fever倍数再度升级，居然达到了更加热血夸张的7倍，也就是说在7倍状态下，正确输入1次指令，则COMBO连击数加7，遇到长音时连击数更是夸张地往上涨，这可是打出高分的关键呢！不过话说回来，要达到7倍的Fever可不是一般人能做得到的哦！Fever系统在游戏初期就能手动开启，无需收集装备，在曲目菜单的左下角（如上图），按△键即可手动调Fever×7的装备了，这一点着实令人兴奋！另外玩家还需注意，如果Fever发动后遇到Break，也就是遗漏了一个音符时，Fever状态的维持时间就会减少。

滑杆的再度进化



本作中的滑杆操作依然完美沿袭了《DMCE》里的"搓盘系统"，以任何一个方向碰一下滑杆即可，避免了本系列初期时滑杆转圈式的繁琐。游戏中如遇到长音或者大量单音，玩家则最好固定好上下或左右方向来回滑动，以避免漏键。除此以外，本作中的滑杆更引入了方向的QTE显示，即在Note音符出现前会在面板上的的红色判定线中间显示滑杆的滑动方向，玩家必须在Note音符掉落红色判定线的一刹那输入规定的方向指令才能正确完成判定，如果方向错误则判定为Break。这就明显增加了游戏难度，Note音符的正确输入在要求连击数的挑战任务中尤为重要。

滑杆的另外的一个进化就是，在每首曲目开始弹奏前，都会最先掉落一个滑杆音符，成功输入后会出现一句话："Try your Ability！Do it！"，无论判定值是100%还是1%，系统都会给予1000分的加分，而且玩家还可根据滑杆音符的下落速度来调节该首曲目的弹奏节奏，相信滑杆的这项进化让玩家看到了制作商足够的诚意。

特殊加分音符

本作新加入了两个特殊加分音符，其一就是上文所介绍的滑杆加分音符，其二就是下面要介绍的绿色音符。在下降的众多音符当中，会不时夹杂有绿色音符，成功输入此音符后，屏幕上则会显示一串绿色分数，不同于滑杆加分音符的是，此特殊音符的的初始加分是2000分，并且该曲目中随后出现的绿色音符只要输入正确且不论判定值的高低，所加的分都是以1000分无限累加的！一旦遗漏一个绿色音符，加分就得从头开始，并且初始加分降为1000分，更令人不爽的是，背景音也会随之静音直到下一个绿色音符被成功输入！



▲看着绿色音符的加分越来越多是不是很有成就感呢？



由最初的《DJMax携带版》，到新手向《DJMax携带版 酷懒之味》的大众化，再到难度骤增的《DJMax携带版 黑色立方》，玩过以后就会发现本作相当的专业化，Fever系统和滑杆的再度进化、特殊加分音符的加入，都不难看出开发商的诚意，作为PSP上最最华丽的音乐游戏，它的改革与进步大家都有目共睹，相信"《DJMax》系列"的新老玩家们都会对这款游戏爱不释手的！

RADIO GREEN



以媲美动画片的临场感的《双重战力》终于推出其第三作。这次游戏不仅在战斗时保持了魄力十足的动画，更有完全再现原作的故事模式。收录卡片数目达到系列之最，甚至包括了2008年7月《CROSSROADS OF CHAOS》中的最新卡片，对于FANS来说是不可错过的作品。

文 tsukuyomi 编 胧月
美编 Yangyu



游戏王对战怪兽GX 双重战力3			
游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3			
PSP Konami	TAB	2008年11月27日	日版
1～4人	5250日元	无对应周边	

《游戏王》的基础

本作分为故事、自由、迷你和通信4个主要游戏模式，除此之外还可从主菜单进入卡组编辑和资料库，查看收集到的角色资料、动画、对战成绩等特典。



场地说明

在一场决斗开始前，我们必须先熟悉它的对战规则。决斗时摆放卡片的地方称为“场地”，场地由敌我双方均分。场地上的格子按照功能分为怪物卡场地、魔法陷阱卡场地、牌库、墓地、除外卡场地、地形卡场地、融合场地。

怪物卡场地

场地前排的5个格子，玩家可以将手中的怪物卡放置在此，放置方法分“召唤”和“セット”两种。召唤出的怪物必定要面朝上方，且呈竖立放置的状态；セット的怪物则背面向上，呈横放状态。需要注意不管是召唤还是セット，选手在一回合内只能放置一张怪物卡。

魔法陷阱卡场地

除怪物卡外，其他卡片分魔法和陷阱两种。魔法卡只有在己方回合时才可发动，可直接从手牌中发动，也可先将魔法卡放置到场地上后再发动。将魔法卡放置到场地上有两个好处，一是迷惑对方，让对方以为这是陷阱卡而有所顾忌；二是如果对方发动了诸如“对方丢弃手牌”的魔法时，场地上的魔法卡可幸免于难。另外，一些速攻魔法卡必须要事先放置后才可发动。

陷阱卡则必须放置后才可发动，但它的好处是不局限于己方回合，在设置完该卡后，从对手的下一回合开始，你可在任何一个瞬间发动其效果。

牌库

玩家组好自己的套牌后（套牌数量限定在40～60枚之间），将该套牌放置在牌库位置。第一回合时从中抽取5张当作手牌，以后每回合抽一张。

除外卡场地

所谓的“除外卡”一般由对手造成，将该卡强行移出游戏。跟墓地不同的是，遭到除外的卡不可以再对本次决斗造成任何的干预。

地形卡场地

地形卡是魔法卡的一种，表示后全场地形改变，其他卡片附带的跟该地形相关的所有特殊效果均发动。地形卡一旦发动，直到被破坏前效果一直持续。

墓地

在战斗中遭到破坏的怪物、使用完毕的魔法卡和陷阱卡都要放到墓地里，另外，当玩家手牌超过6枚时，必须将多余的牌丢弃到墓地中。虽然进入墓地，并不代表该卡就没有用了。一些魔法卡、陷阱卡或附带特殊效果的怪物卡拥有将卡片从墓地移回战场或手牌的功能，也有一些卡片必须在墓地里才能发挥效果。

融合场地



怪物卡包括通常怪物、融合怪物和仪式怪物。融合怪物不放在通常牌库内，当玩家摸到融合卡的同时，如果手牌和场地上的怪物满足融合怪物的召唤条件，发动融合卡并将指定素材牺牲掉即可召唤该融合怪物。由于召唤条件苛刻，融合怪物也比通常怪物要强大一些。仪式怪物与融合怪物召唤方法近似，区别在于仪式怪物不能放在融合场地上，必须要从牌库里摸上来后，再发动仪式所需的魔法卡后召唤。仪式怪物的召唤条件相对宽松，不像融合怪物那样必须指定两个牺牲素材。只要牺牲掉的两个怪物其星级之和≥仪式怪物即可。



战斗部分

怪物的攻守是造成伤害的最直接有效的手段，怪物在召唤出的第一个回合是无法攻击的。横置的怪物也无法攻击，如果想发动攻击必须将其竖置，覆盖着的怪物在竖置的同时也必须揭开，卡片一旦揭开，便不可再覆盖。另外，覆盖的怪物再遭受攻击时也必须揭开，并以守备形式横置。下面就根据双方怪物的攻守表示形式和数值来说明战斗结果。

我攻敌攻



我方攻击力大于敌方攻击力时，敌方怪物被破坏，同时对方牌手也要损失与两张怪物卡攻击力之差相同的生命值，反之亦然。比如我方攻击力1800，对方攻击力1600，战斗的结果就是对方怪物被破坏，同时要扣除200点生命。在双方攻击力相同的情况下，两张怪物卡均被破坏，对牌手不造成任何伤害。

我攻敌守

我方攻击力大于敌方防御力时，敌方怪物被破坏，但牌手不损失生命值。但如果我方攻击力小于对方防御力，那么不但我方怪物会被破坏，牌手也要损失等同于（防御力-攻击力）的生命值。当攻击力与防御力相同时，怪物不会遭到破坏，双方牌手也不会有任何伤害。

玩后感



在系列量产化的今天，“《游戏王》系列”已经成为越来越FANS向的游戏。系统上基本不会再有突破，玩点之所在便是不断更新的新卡和经典的对战了。对于喜欢卡牌游戏的玩家来说，该系列入门并不困难，拿得起放得下，是不错的休闲佳品。

緋色の欠片 ポータブル

ヒイロノカケラ

PS2女性向恋爱AVG《绯色的碎片》经过大幅强化，继NDS后终于在PSP上登场！本作除收录有在PS2上发售的《绯色的碎片》本篇、Fan Disc的内容外，还追加了大量新剧情、CG和迷你游戏。接下来就让我们进入正题吧！

在PSP上重温与守护者们的甜蜜时光！

文 玖音Tsubaki 编 洋葱 美编 Yangyu

推荐度 B

绯色的碎片 携带版			
緋色の欠片 ポータブル			
PSP Idea Factory	AVG	2008年12月18日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

人物攻略



本作的选项虽然很多，但只要通过初期的几个选项攻略目标便会被确定，并进入对应路线。要注意一旦进入了某条线后就没法再去追其他路线上的角色了，所以大家初期选择时要谨慎哦。而进入了某名角色的路线之后，玩家还是需要通过正确的选项不断提高其好感度，否则好感不够或是说错了话，后期很可能会进入与恋人阴阳相隔的悲恋End。剧情中要判断玩家的选择是否正确的方法很简单，角色的好感度提升时背后会出现一片片红枫叶或雪花，一目了然。

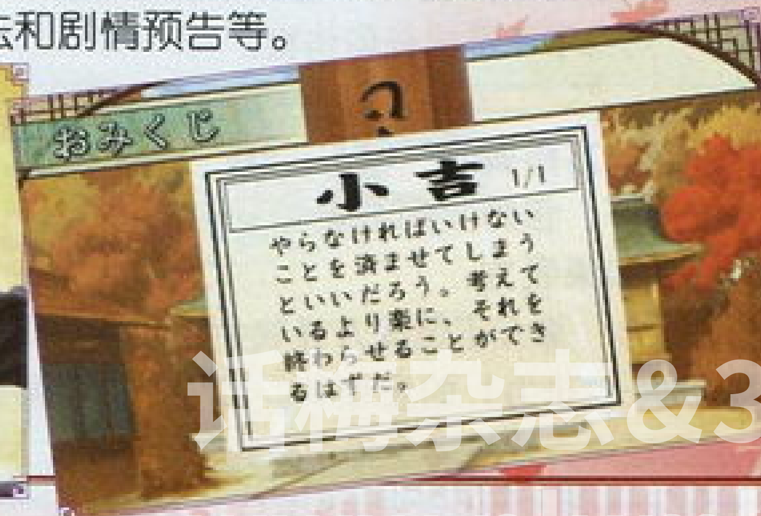
◀玩家可以通过系统菜单里的“外典”选项直接查看角色的好感度，根据好感度的不同角色的表情也会发生变化。

求签

当剧情发展到某个阶段后，玩家便有机会前往神社求签。签的种类分别有大吉、中吉、小吉、吉和凶这五种，收集到一定数量后就可以从标题画面进入神社换取不会在剧情模式中出现的CG。每一天（真实时间）来到游戏的标题画面时也能抽一签。签文内容跟攻略和剧情有关系，比如提供攻略方法和剧情预告等。



▶通过抽签得到的特别CG。



STORY

游戏的主人公春日珠纪因父母出国工作而搬到母亲的老家——祖母所在的纪伊村生活。本怀着对儿时老家的怀念走在回家路上的珠纪却遇到了只有她才能看到的奇妙生物。之后祖母告诉了她之所以会出现这些生物，是妖刀——鬼斩丸的封印松动所致。而珠纪的体内，正流着能够封印妖刀的玉依姬之血……为了保护重要之人，为了守护这个村庄，珠纪决定与村中的数名玉依姬守护者齐心协力，完成封印妖刀的使命。

操作

十字键、滑杆	选项选择
□	快进
×	隐藏对话框
△	打开系统菜单
○	确定
L	简易保存
R	简易读档
SELECT	选择快进方式：已读或强制快进
START	文章自动进行

在那片天空下

从标题画面玩家可以进入“绯色的碎片 在那片天空下”，这个模式中收录了几个甜蜜的番外故事，讲述了围绕着鬼斩丸的战争结束后，主人公珠纪与意中人的幸福生活。具体收录的内容有角色篇、秋祭篇、情人节篇和圣诞节篇，几个小故事在对正章中未明朗的部分进行补充的同时，更多的是满足玩家们压抑的大战过后想要心动甜蜜的心情。虽然游戏一开始便可进入此模式，不过还是推荐玩家要先苦后甜，至少通关一次后再来看这几个充满着节日和甜蜜味道的番外故事，治愈效果更显著（笑）。

测测你对游戏的了解 绯欠问答

PSP版中因为机种特性原因，去掉了NDS版中的触摸迷你游戏，不过本作充分发挥了PSP画面和音效方面的优势，新增了让恋声迷尖叫的“绯欠问答”游戏。该游戏可以在标题画面的特典中找到，游戏开始可以指定一个可攻略角色发问，利用自己对游戏世界的知识，答对问题即可拿到该角色的特殊台词！



▲PSP版追加的新迷你游戏。

玩后感



本作无论是音乐还是画面都做到了极致，系统亦十分贴心。推荐给喜欢恋爱游戏的玩家。即使像笔者一样玩过PS2和NDS版的玩家也同样推荐哦。

TIPS 在情人节篇、圣诞节篇这几个番外故事中，所有可攻略角色都会向女主角暗示自己的心意，不过玩家只能接受一名角色的邀请，一旦接受了两名或以上的话最终谁的结局都得不到。

ラグナロクオンライン DS

清新可爱的画面、动听的音乐以及优秀的系统使得PC网络游戏《仙境传说》在国内外都获得了大批玩家的支持。本次的NDS移植版不仅加入了大量新要素，还对原有的一些东西进行了调整，各位《仙境》FANS是不是心动了？想知道更多内容的话就请往下看吧。

文 洋葱　美编 Juxi



仙境传说DS				
ラグナロクオンラインDS				
NDS	Gungho Works	RPG	2008年12月18日	日版
	1～3人	1Gb	6090日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

能力属性点数



在游戏中主人公的各项能力值完全由玩家亲手分配，刚开始游戏时玩家会获得一定的能力属性点数，用来强化角色，之后每升一级时都会得到一些点数。可强化的能力具体有“力”、“敏捷”、“体力”、“智慧”、“灵巧”以及“运”，这些能力带来的影响如下：

能力	主要影响
力	攻击力
敏捷（素早さ）	回避率、攻击速度
体力	防御力、最大HP
智慧（贤い）	魔法攻击力、魔法防御力、最大SP
灵巧（器用さ）	命中率、个别职业的攻击力、部分技能的攻击速度
运	会心一击成功率

技能

本作中存在“基本等级”和“技能等级”，通过战斗积累经验值便可提升这两种等级，前者提升后玩家能获得能力属性点数，而后者可让玩家获得技能点数。利用技能点数，我们可以让角色学会各种职业特有的技能。



▲打开菜单中的“スキル”，利用技能点数学习各种技能。

使用技能时需要先将技能放到技能栏中，接着在战斗中点击下屏右上角的技能栏里的图标，上屏就会出现提示，玩家只需要根据提示在敌人身上画直线、圆圈或是进行点击，便可发动技能。

TIPS 在游戏中只要同时按下L、R、START以及SELECT便可回到标题画面。

海市蜃楼之塔



在PC版《仙境传说》的特别活动中出现过的塔，一共有五十层，每一层的过关条件、敌人以及地形都是随机的，玩家每完成五层便有机会获得道具或是经验值等报酬，越接近塔顶获得的报酬越好。另外，游戏中各种实力强劲的BOSS也会在塔内登场。玩家既可以与NPC组队一起进入塔内挑战，也可以通过Wi-Fi与其他的玩家联手。

过关条件一览	
モンスターを全て倒せ	消灭所有敌人
ワープポイントを探せ	寻找传送点
"光る玉"を破坏しろ	破坏光之玉
スイッチを番号顺に入れろ	按顺序按下开关
OOを倒せ	打倒指定目标（OO为指定目标的名称）
ボスモンスターを倒せ	消灭BOSS
通常攻击を行うことができないぞ！ワープポイントへ急げ	无法进行攻击，迅速找到传送点离开
アイテムを使用することができないぞ！ワープポイントへ急げ	无法使用道具，迅速找到传送点离开
スイッチを入れろ	找到开关按下
モンスターは无敌で倒すことができない！ワープポイントへ急げ	敌人均为无敌状态，迅速找到传送点离开
スキルが使用することができないぞ！ワープポイントへ急げ	无法使用技能，迅速找到传送点离开

三人小队

在本作中一支队伍包括主角在内最多有三人，玩家在战斗时可以通过点击下屏左上角的同伴头像，改变他们的作战方式。部分职业有其专用的作战，如盗贼和刺客的"盗取优先"。发现敌人时同伴们会根据作战方式以及距离来判断要锁定的敌人，若想要改变他们的攻击目标，只要先用触控笔点击同伴一下，接下来再点击想要让其攻击的目标便可。

玩家的同伴除了剧情中固定会加入的角色以外，还可以通过建立自己的公会来募集。



效果各异的怪物卡



成功消灭敌人后对方有一定几率会掉下怪物卡片，这些卡片具有各种各样的效果，如增加回避率、会心一击成功率以及SP等等，从BOSS身上还能获得拥有"魔法无效"等效果的极品卡片，不过这些卡的掉落率普遍都非常低。只要将卡片装在武器或防具上便可发挥效果。



精炼所

在PC版中玩家需要收集金属、铝等素材带到精炼所，才能对装备进行强化。而在NDS版里精炼装备不再需要任何素材，玩家只需要支付一定数额的金钱便可。不过，精炼时装备有一定几率会损坏，且装备一旦损坏，装在上面的卡片也会消失，因此玩家在进行精炼之前可千万别忘了去记录一下。精炼成功之后装备的性能将大幅上升，每件装备最多可以精炼三次。

丰富的职业

本作中每个职业都有其自身鲜明的特点，根据不同的配点，即使是同一个职业也可以衍生出不同的玩法。玩家最初的职业为初学者，通过打怪积累经验将技能等级提升至10后，便可选择一个下位职业进行转职，可选择的职业有剑士、法师、服事、弓箭手、盗贼、商人以及拳法家，转职后技能等级会变为1。

成功转为下位职业后再将技能等级提升至30，更可转职为拥有强大力量的上位职业。当玩家选择了某种下位职业的同时也就等于确定了之后的上位职业，如下位职业若选择了剑士，那么上位职业就必定会是骑士。由于能力属性点数一旦分配了就无法重新再分，为了不让玩家们浪费宝贵的能力属性点数，接下来将为各位简单介绍一下本作的职业以及一些配点心得。

▼满足条件后与城内的卡普拉工作人员对话，便可选择前往各职业的公会进行转职。



剑士、骑士



以物理攻击为主的近战职业，和别人组队时通常是冲在最前面，利用自身的高HP来吸引怪物保护同伴。剑士和骑士主要需要提升的能力有三种，其中两种是“灵巧”和“力”，剩下一种可在“敏捷”和“体力”中选择，前者练级方便且省钱，而后者则对装备的要求较高且练级时补给需求量很大，不过在BOSS战时能派上大用场。

法师、巫师



能够使用多种属性的魔法，针对敌人的弱点对其造成重创的职业，不过生命力以及防御力较其他职业要低很多。练这两种职业不需要强化体力这一块，分配能力属性点数时建议着重强化“智慧”以及“灵巧”，单人练级时尽量找些移动速度慢的敌人，在对方碰到自己之前迅速将其消灭。

服事、牧师



擅长各种辅助魔法，不过自身的攻击技能并不丰富，且攻击力高的大魔法咏唱速度极慢，单人练级非常吃力。基本的发展方向有两种，一种是以“智慧”和“体力”为主的肉盾型，由于咏唱速度过慢，基本只能将灭敌工作交给同伴，自己负责回复（回复魔法不需要咏唱时间）；另一种是以“智慧”和“灵巧”为主，咏唱速度极快，可在一旁使用各种辅助魔法保护同伴或使敌人陷入异常状态。

弓箭手、猎人



擅长远距离物理攻击，利用各种远距离牵制技让敌人无法靠近自己，二次转职后还能使用各式各样的陷阱。需要着重强化的是“灵巧”，因为这项能力会直接影响弓箭手和猎人的攻击威力，而“力”反而不需要，另外还可以适当强化一下“敏捷”增加攻击速度。

盗贼、刺客



盗贼不仅可以使用短剑，还能装备弓进行远距离攻击，通过拿手绝活“偷窃”还有机会获得好东西。进行二次转职成为刺客后更能装备两把刀，并通过各种职业技能使攻击速度大幅提升。能力属性点数主要用来强化“敏捷”、“力”以及“灵巧”，若有多余的点数还可以适当增加一些“体力”。

拳法家、拳圣





不需要装备任何武器赤手空拳对付所有敌人，还能使用带有各种属性的物理攻击技。能力属性点数方面推荐以“敏捷”、“力”和“灵巧”为主，拥有各种强力攻击技能的本职业将回避率提高到一定程度后，无论是组队或是单练都不成问题。

商人、铁匠



可使用的武器种类是所有职业中最多的，并能够利用素材制作各种武器，技能低价买进高价卖出更是赚钱的好方法。配点方面比较自由，个人建议以“力”、“体力”以及“灵巧”为主，玩家也可以根据爱用的武器来决定。

隐藏职业

除了以上几种职业外，本作还新增了NDS版独有的职业，分别是暗黑骑士和通灵师，具体转职方法如下。

暗黑骑士　通关后前往战士公会与黑魔法师交谈，接着在普隆德拉骑士团接受任务并前往打最终BOSS前与黑暗骑士战斗过的地方グラストヘイム，再次将暗黑骑士打倒后回到骑士团报告，接着就可以在战士公会进行转职了。

通灵师　通关后前往服事公会与不可思议的女性对话，接着按顺序前往迷いの沙漠のオアシス→プロンテラの森东の泉→ミョルニール山脉东の山顶→アリ地狱ダンジョン2F，得到“世界树の枝”后再与不可思议的女性对话便可转职为通灵师。

玩后感



个人对NDS版有些失望。剧情俗套、对白做作，冒险途中插入的大量无意义对话很容易让人感到不耐烦。全程触摸的操作方式还算比较方便。作为PC网游的移植作品，本作的收集要素自然相当丰富，无数珍贵的怪物卡片及装备的收集可是一个浩大的工程，总之抛开剧情不提，本作还是值得尝试一下的。

魔女(まじょ)と少女(しょうじょ)と5人の勇者(ゆうしゃ)™

文 宇轩 美编 澄香

推荐度 A

陆行鸟与魔法绘本 魔女、少女与5勇者

チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者

NDS			
Square Enix	AVG	2008年11月23日	日版
1～2人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

小游戏的玩法加上RPG的剧情，这就是《陆行鸟与魔法绘本》的世界。当然，我们的可爱主人公本身就是一个最大的卖点，只要有它在，一切都变得像童话一般。让我们暂时远离现实的喧嚣，投入到陆行鸟与绘本的世界中来吧。

绘本与希德





希德在本作中是一位绘本画家，专门绘制有深刻含义的长篇童话。一天，当希德正在熬夜绘画时受到了不明身分魔女的攻击，身患重病无法下床。前来旅行的陆行鸟得知此事决定帮助希德，进入绘本的世界中冒险以此完成作品。没想到，看似单纯的绘本世界，却隐藏着不为人知的秘密。

游戏的故事模式中有现实世界和绘本世界两个世界。现实世界是3D的画面，而绘本世界中除了陆行鸟和几个主要角色外其余都是2D手绘风格。故事的每一页就是一个场景，除了与绘本中的角色对话外，还需要玩各种小游戏或是和BOSS战斗来推进发展，是一款轻松休闲的佳作。



战斗系统解析

前作的BOSS战是以卡片的形式来进行的，这个卡片系统后来一直延续到了Wii版《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》和其DS移植版上。本作依然保留了这个卡片游戏，并支持通过Wi-Fi来与别的玩家进行战斗。不过，在故事模式中，其战斗却更换为了另一种弹珠式的对战游戏。下面我们就来详细讲解一下。

移动

陆行鸟本身是不具有战斗能力的，所以它必须和5位勇者们进行融合才可以变身为不同职业进行战斗。

点击陆行鸟并按住向后拖动，会出现一个蓝色的箭指示标，离陆行鸟越远，指示标也会越长。最前方箭头所示位置便是在该力度下弹射陆行鸟将会停留的位置，如果在弹射路线上有敌人或者是障碍物存在，则会依照角度像弹珠一样反弹到其他地方。

攻击

攻击分为普通攻击与技能攻击两种。平时，只要弹射到敌人身上就能造成普通攻击伤害，根据弹射的力度不同，攻击力也不一样。技能攻击则是指利用勇者的力量消耗MP来使用各种特技。技能的种类很多，有近身直接释放的攻击，有弹射的攻击，也有陷阱类、魔法类的攻击等等。MP除了用下文所说的回复阵来回复外，每回合也能自动补充5点。将敌人的HP削减为0即为胜利。

回复阵

战斗时场景中每隔一定回合就会出现一个闪着光的回复阵。此时如果玩家弹射到该阵内就能回复一定量的HP和MP，当然敌人也是一样的。回复阵会持续3回合，并不断缩小，如果3回合内敌我双方都没有进入则回复阵自动消失。缩小的回复阵回复量也会减少。

能量水晶

每个战斗角色身后都拖有两个能量水晶。当攻击它时，它的颜色便会变淡最终破裂。每次破裂后该角色的HP最大值便会减少，陷入十分不利的境地。所以如何快速击破敌人的水晶并防御我方水晶不被破坏也是战斗最关键的要点之一。大部分时候，攻击水晶要比直接攻击敌人来得更有效。

技能升级

游戏中陆行鸟的每一个技能都有4个等级，需要依靠金、白金两种金币才能进行升级。每次达到小游戏的金等级便会得到20枚金币，而获得白金等级则会得到1枚白金币。另外在绘本世界的许多场景都隐藏有数枚金币，只要注意点击那些可疑的杯子、椅子、门什么的就能获得……当收集到金币后就能去绘本世界中点击一些场景里的小洞，找到升级师傅哈姆太郎（不好意思，应该是原创仓鼠，不过真的很像）。然后选择你想要升级的技能就可以了。



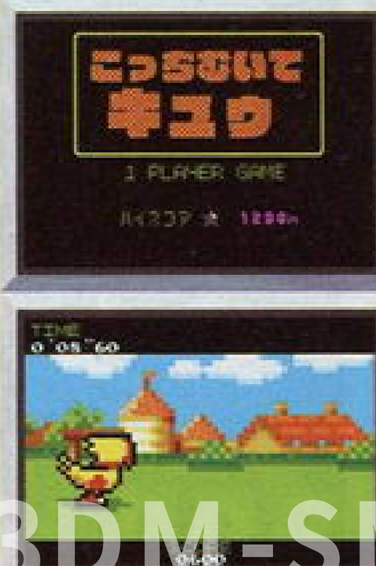
小游戏

本系列的特色便是流程是由一个个小游戏串连而成的。除了绘本世界外，真实世界也会有一些小游戏供玩家游玩。每个小游戏都分为银、金、白金三个等级，如果你只是想要通关，则只需完成绘本世界里小游戏的银难度即可。如果达到了金和白金的等级，则会有十分丰富的奖励。大部分强力的对战卡片都是从小游戏中获得的。下面我们就选择一些初期的小游戏介绍给大家。

陆行鸟！朝向这边！

玩法介绍

在农场房间里的NDS上可以玩到的游戏，考验玩家的反应能力。开始时有一只陆行鸟会慢慢移动，当它将头转向你时计数器就会开始倒计时，此时需要快速点击陆行鸟，让时间暂停。总共有10秒钟的倒计时时间，看你能点多少只鸟。达到10分后还会有第二只鸟出现，不过其中只有一只会转向你。



三角攀爬 玩法介绍



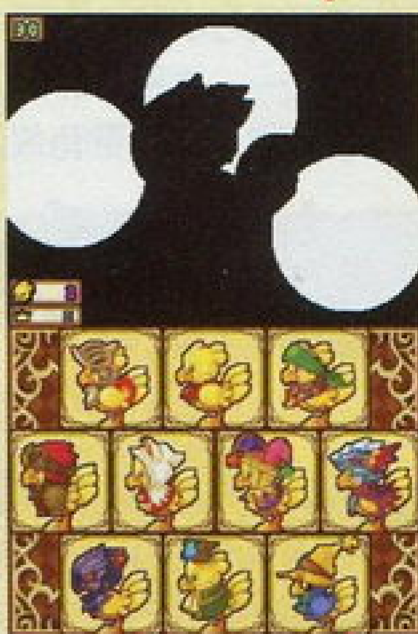
当陆行鸟接触到墙面后立刻点击，使其不断跳跃并向上攀爬。这个游戏的关键在于点击的精度。如果是在陆行鸟双脚刚好接触墙面时(注意第二只脚也要接触墙面)点击就能以火球形态快速跳跃。

顶住气球 玩法介绍



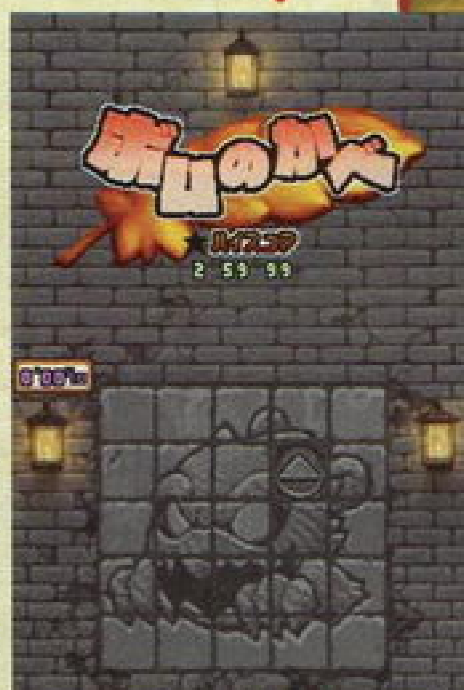
使用触控笔按住陆行鸟的头并移动，将落下的气球顶起来。气球一共有3种，绿色气球体积小，速度中等；深蓝色气球速度慢，体积大；淡蓝色体积虽然大，但却是速度最快的一种。顶到屏幕外的气球是不会跳回来。

我是谁 玩法介绍



想必大家都知道怎么玩这个游戏了吧。根据黑影点击下屏对应的陆行鸟职业图即可。要点是注意观察它们的头部特征，双脚和尾巴几乎是一样的，不用管。

火球怪的岩壁 玩法介绍



根据箭头所指示的方向来点击方块，单箭头表示邻接的方块，双箭头空一格，三箭头空两格。最终会找到藏有宝藏的方块。一共有3块岩壁，在限定时间内挑战完成就能胜利。如果点错了，岩壁后面的火球怪就会爆炸。

数字谜踪 玩法介绍

游戏开始后下屏会有三个举着牌子的鬼出现。拖动最下方的数字卡片到鬼身上就能抵消相应的数字。比如牌子显示13的鬼，拖动6的数字上去就会变为7，最后一张正好减为0的卡片所显示的数字即为得分。闪光的卡片代表正好有对应的鬼可以抵消。另外如果所有的卡片都比鬼手中的牌子要大，那么该组卡片就会全部舍去并重新上牌。



玩后感

进化太大了！相比起前作的实验性质，本作无论是画面还是游戏丰富程度上都翻了几倍，其战斗系统也比单纯的卡牌更有意思。不过要说缺点嘛，个别游戏与BOSS战的难度还是稍微高了一点，毕竟这只是一个休闲游戏，何必弄那么费劲呢！



2008
掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 紫枫

年鉴阅读说明

本年鉴精选了2008年发售的200款热门掌机游戏介绍，其中蓝色框内的为PSP游戏介绍，橙色框内的则为NDS游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅在180字左右。

游戏中文译名

游戏原名

信息栏

◆游戏发行厂商◆游戏类型◆游戏发售日◆游戏人数
◆游戏售价◆推荐玩家年龄◆对应周边情况

游戏画面

推荐度（满分为10分）

战神 奥林匹斯之链

God of War: Chains of Olympus

推荐度 10

◆SCEA◆ACT◆2008年3月4日◆1人
◆39.99美元◆17岁以上◆无对应周边

本作是史诗级动作游戏“《战神》系列”登陆PSP平台的第一作，讲述了奎托斯与希腊诸神之间的恩怨往事。游戏以火爆战斗与解谜相结合的方式来进行，并且继续沿用了系列中备受好评的武器、技能升级系统。本作拥有4个难度级别，依次为普通难度、英雄难度、斯巴达难度和神难度。除了故事模式外，游戏中还设置有哈迪斯挑战模式，玩家需要经历5关的残酷考验。经典的QTE系统依旧是本作的重要看点。本作还推出了官方中文版。



游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引

PSP部分

NDS部分

魔法工厂2

ルーンファクトリー2

推荐度 8

◆MMV◆A・RPG◆2008年1月3日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《牧场》系列”的分支作品，以迷宫探索为主要特色的《魔法工厂》第二作，玩家要操控失去记忆的少年来打理无人管理的牧场。本作的游戏方式与前作无甚区别，畜牧、耕种、料理等工作均需要玩家去细心完成。本作新增了任务系统，玩家可以使用各类武器和魔法在迷宫中进行探索，在冒险过程中打倒的怪物还能收编来帮忙打理农场事务。另外，系列经典的恋爱系统得到保留，与心仪的女孩结婚生子后可进行二周目的内容。

来自深渊

フロム・ジ・アビス

推荐度 7

◆Sonic Powered◆A・RPG◆2008年1月17日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作讲述的是一个很俗套的勇者打倒魔王的故事，玩家扮演的勇者奉女王之命去讨伐深渊里的魔王，从魔王手中夺回王国的和平。游戏的玩法以迷宫探险为主，玩家要在遍布魔物的迷宫里进行冒险，一直到达最深处打倒BOSS为止。迷宫的数量一共有8个，越往后的迷宫里不仅敌人能力越强，迷宫版图的排布也会更复杂。另外值得一提的是本作的迷宫都是在第一次启动游戏时随机生成的，所以每位玩家都可以体验到独一无二的迷宫。

马里奥与索尼克 北京奥运会

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

推荐度 8

◆Nintendo◆SPG◆2008年1月17日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



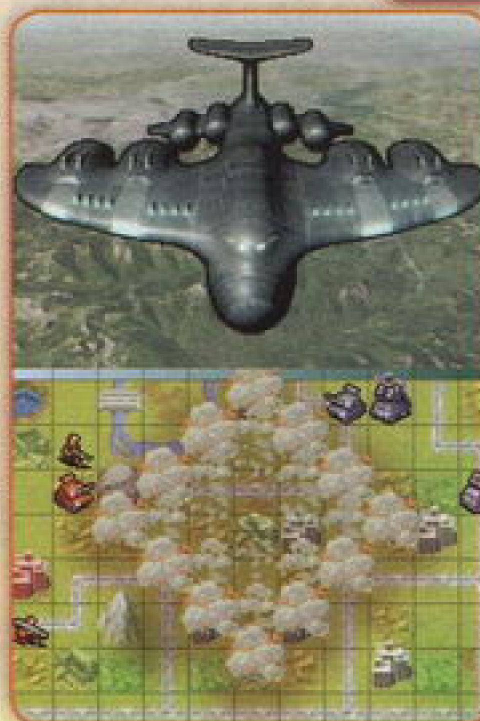
任天堂与SEGA合力推出的一款以奥运会为主题的运动游戏。马里奥、耀西、索尼克等大家耳熟能详的明星角色均会在游戏中登场。游戏包含了数十种比赛项目，除了正规的比赛外，还有一些另类的项目等着玩家去挑战。“《马里奥》系列”的道具、必杀技系统也会在特定的比赛中出现。NDS的麦克风功能在本作中得到了充分发挥，玩家可以亲自为角色加油呐喊。游戏的收集要素也异常丰富，每得到一个奖杯，就能开启有关奥运会历史的相关知识。

超级大战争 毁灭日

Advance Wars:Days of Ruin

推荐度 8

◆Nintendo◆SLG◆2008年1月21日◆1～4人
◆29.99美元◆10岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



知名战略游戏系列的续作，游戏中玩家要选择自己的指挥官并和敌人作战。和前作相比，游戏的风格略显阴沉，情节也沉重了不少。游戏的系统有了很大调整，新的CO系统改变了游戏的战术，新加入的单位和伤害的调整让游戏的战略性比以往更高，战斗的节奏也有所加快。游戏的单人模式没有系列以往那样丰富，但是支持Wi-Fi对战让玩家可以很容易地和世界各地的其他玩家展开战斗，让游戏的吸引力大大增加。

世界足球 胜利十一人2008 无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション

推荐度 8

◆Konami◆SPG◆2008年1月24日◆1～2人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作以PS2版《WE2008》为蓝本进行移植，游戏搭载了9个模式，在高人气的大师联赛中引入了球员人气度和成长度两个概念，令玩家组建自己的球队时更具成就感。作品完全再现了PS2版相同的动作AI，并且各国联赛以及国家队的球员数据都得以更新。游戏的各种隐藏要素依旧是通过消耗“WE点数”在商店中购买。除此之外，作品还拥有让玩家自己设置喜好的主菜单背景音乐以及支持PSP版与PS2版存档交换的功能。



尤歌朵拉同盟

ユグドラ・ユニオン

推荐度 8

◆Sting◆SLG◆2008年1月24日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是2006年于GBA平台发售的《尤歌朵拉同盟》的移植版，游戏在原作的基础上加入了新的角色、新事件以及CG和语音。玩家要在四方格构造的战场上，指挥由士兵单位组成的“阵型”，与敌军的士兵阵型进行战斗。根据士兵性别的不同，男性士兵可组成交叉阵型，女性士兵可组成十字阵型。每个职业都可以发动不同属性的必杀技，并且每次发动时都带有魄力十足的特写画面。变化多样的战术以及种类繁多的武器、道具是本作最大的趣味所在。



放课后少年

放课后少年

推荐度 8

◆Konami◆AVG◆2008年1月31日◆1人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边

一款以回味童年生活为主题的作品。故事背景设定在昭和50年代的乡村，玩家要扮演的是一位因为父亲工作的原因，即将离开同伴前往城市生活的小学生。游戏中真实再现了小学时代的生活，除了放学后和同学们尽情地玩耍外，还不能忘记每天定时回家吃饭以及做功课。你甚至可以在学校教室的黑板上随意涂鸦，与同学弹橡皮、录制原声带来度过闲暇的时间。游戏的自由度很高，除了与每位死党的相关结局外，二周目后还会追加新的隐藏剧情。



刺客信条 阿尔泰编年史

Assassin’s Creed: Altair’s Chronicles

推荐度 7

◆Ubisoft◆A・AVG◆2008年2月5日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是《刺客信条》登陆掌机平台的首款游戏，讲述了家用机版之前所发生的故事，主人公阿尔泰依旧要穿梭于具有中世纪风格的中东城市内，执行刺客联盟指派的秘密任务。本作是一款传统的动作冒险游戏，采用了任务制的方式来推进故事发展，玩家先要到达指定地点接任务，然后按照画面中的提示来完成使命。游戏中还穿插有需要利用触摸功能的迷你游戏环节，比如偷窃目标身上的道具以及暗杀目标等。



代码之魂 受继承的伊迪亚

コーデッドソウル —受け継がれしイデアー

推荐度 7

◆SCE◆RPG◆2008年2月7日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

出自"《真·女神转生》系列"之父冈田耕始之手的本作拥有很强的"女神"风格，从怪物的设定和能力培养都可看出端倪。游戏难度颇高，除了特定的主线流程外，本作最大的乐趣当属怪物的捕捉和养成。玩家可以将捕捉到的怪物进行培养，当到达一定程度的时候就可以让你的怪物与你并肩作战，或者将其融合到武器上以提升自己的战力。另外，本作还可以通过与PS3版的《失落的传承》互动来获得各种特殊道具。



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁

推荐度 8

◆NBGI◆SLG◆2008年2月7日◆1人
◆6090日元◆全年龄◆无对应周边

以《机动战士高达》为题材的模拟战略游戏。在游戏中，玩家要以一个势力最高权力者的身分去君临整个宇宙世纪，通过自己的策略去左右战局的发展，以赢得全盘的胜利。另外根据玩家的选择不同，还可以引导出有别于原作的剧情发展，也就是说宇宙世纪的历史可能会因你而改写。游戏内容方面，本作收录了《机动战士高达》、《Z高达》、《高达ZZ》、《逆袭的夏亚》四部作品里的众多著名的事件与经典战役，耐玩度绝对有保证。



北斗神拳 传承者之路

北斗の拳 传承者の道

推荐度 7

◆Spike◆ACT◆2008年2月14日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

根据日本超人气热血动漫改编的作品，游戏中玩家要扮演世纪末的救世主"健次郎"，体验一场拯救世界的震撼故事。战斗时玩家要使用传说中的点穴术点击触摸屏上出现的"经络秘孔"来击倒敌人，如果在限定的时间内按照顺序成功将敌人击倒的话，还会出现超大魄力的动画演出。游戏共由22个章节组成，故事剧情发展到拉奥归天为止，众多原著中感人的场面均会在游戏中出现。熟悉《应援团》的玩家很快就可以上手。



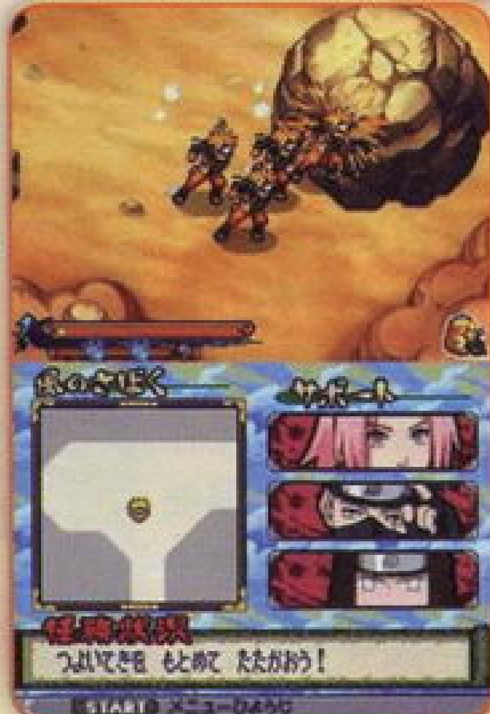
火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷

NARUTO ナルト 疾风传 大乱战！影分身绘卷

推荐度 6

◆Takara Tomy◆ACT◆2008年2月14日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作根据岸本齐史的同名少年漫画改编而成，在游戏中玩家可操纵鸣人，利用各种帅气的忍术去与强敌作战。鸣人拿手的忍术"影分身术"是本作的重点，利用影分身术玩家一次性可以变出九个鸣人，无论是战斗还是解谜都能派上用场。另外，原作中的人气反派"晓"的部分成员以及佐助会以BOSS的身分在游戏中登场，而小李、春野樱等鸣人的好伙伴则会作为援护角色，助玩家更迅速地消灭敌人。



心跳回忆女生版 第二季

ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season

推荐度 8

◆Konami◆AVG◆2008年2月14日◆1人
◆5229日元◆12岁以上◆无对应周边

以PS2版为基础增加了大量新要素的移植版，新要素包括了新增剧情、角色以及趣味十足的“亲密接触系统”等，全程语音的保留也让各位恋声癖们欣喜不已。NDS版最大的卖点要数触摸系统，在约会过程中只要一有机会，玩家就可以通过触控笔去触摸男生，不过胡乱摸的话可是会被对方讨厌的哦。游戏的结局种类十分丰富，除了基本的爱情、友情结局外，还有因同时攻略两名角色而出现的横刀夺爱结局等等。



乙女的恋革命DS

乙女的恋革命 ラブレボ！DS

推荐度 7

◆GungHo Works◆AVG◆2008年2月14日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边



移植自PS2的一款颇具新意的女性向恋爱游戏。和一般的恋爱游戏不同，女主角并不是一位花容月貌的美少女，而是重达100kg的肥胖女生。在游戏中玩家要做的就是想方设法去除女主人公身上那些肥肉，并在这个过程中拉近和众男性之间的距离。减肥的方法有很多，从基本的运动节食到吃减肥药、上美容院护理，五花八门。另外，每隔一个星期玩家还可以看到主人公通过减肥而出现的外形变化。

FIFA 街头足球3

FIFA Street 3

推荐度 7

◆EA Sports◆SPG◆2008年2月18日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本系列的一大特色在于摒除了真实足球中的一些规则，比分并不能说明一切，惟有令人眼花缭乱的过人动作和精妙的射门才是作品的精髓。在本作中，玩家可以从世界范围内的250名球星中选择喜欢的组成队伍进行4对4的比赛，比赛胜利后球员能获得经验值升级并习得新技能，游戏丰富的编辑模式允许玩家创建一支原创队伍。除此之外，多彩的街头球场是本作的一大特色，玩家在享受足球乐趣的同时还能欣赏到美丽的异国风情。

极品飞车 职业街头赛

Need for Speed ProStreet

推荐度 8

◆EA Games◆RAC◆2008年2月18日◆1人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是“《极品飞车》系列”的续作，游戏整体风格从先前的具有表演和杂耍性质的地下非法竞速，转变成了专业与真实兼备的公路竞速赛。游戏以公路竞速为主要挑战项目，其中涵盖了挑战赛、漂移赛以及计时赛等小项目。玩家要挑战全球最顶级的职业赛车手们，直至获得车王的头衔。本作一改系列中的黑夜场景，把比赛设置在白天进行。经典的车辆改装系统依旧存在，玩家可以随意改装自己的爱车。



牧场物语 灿烂阳光和同伴们

牧场物语 キラキラ太阳と仲间たち

推荐度 8

◆MMV◆SLG◆2008年2月21日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是以经营牧场为主题的“《牧场物语》系列”在NDS上的正统作品，这次的舞台是海岛，玩家的目的是让曾经沉没的向日葵群岛一个个重新浮起来，恢复往日的繁荣，玩家需要通过不断收集太阳石来达成这个目的。作为系列的正统作品，核心系统还是与以往一样，耕种、播种、收获等打理牧场的工作是游戏中必不可少的内容，此外玩家还要与镇上居民搞好关系，包括与多个MM之间的交往，完成结婚、生子等大事。

上帝也疯狂DS

ポピュラスDS

推荐度 6

◆EA Games◆RTS◆2008年2月21日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边



本作是PC平台“《上帝也疯狂》系列”初代的重制作品，游戏在原有的基础上加入了许多新要素。玩家可以在地、风、水、火、木5位神明中选出一位作为游戏中的替身，并指挥信仰自己的信者与5位同样属性的恶魔展开一场世纪大战。本作与其他同类游戏最大的区别在于，玩家不能直接操纵游戏中的信者去执行建房、参军等任务，只能利用触控笔在屏幕上控制土地任由其去发展。通过联机模式，本作最多支持4位玩家无线联机对战。

世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯

世界树迷宫Ⅱ 诸王の圣杯

推荐度 8

◆Atlus◆RPG◆2008年2月21日◆1人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以探索迷宫为主题的RPG，本系列的最大特色是让玩家在探索迷宫的过程中利用触摸屏亲手绘制地图。作为系列第二作，游戏加强了人物职业和技能系统，让人物的培养更加多样化。同时游戏的迷宫也变得更为复杂，一些解谜要素更加丰富，新加入的很多事件与支线任务也充满诚意。游戏的整体难度不低，练级和探索迷宫的过程也比较漫长，想得到好装备、培养出强力人物都需要投入大把的时间。

太空侵略者 极限

スペースインベーダー エクストリーム

推荐度 7

◆Taito◆STG◆2008年2月21日◆1～2人
◆3990日元◆全年龄◆无对应周边

与外星侵略者展开空战，体会纯粹的射击乐趣，这就是Taito的经典游戏“《太空侵略者》系列”独有的魅力。作为系列30周年的纪念作品，《太空侵略者 极限》在保留了系列原有精髓的同时，又加入了各种新奇的要素。游戏玩法很简单，玩家只要把屏幕上除了自己的所有物体全部打落就可以。游戏的流程有5关，不过由于加入了分支路线要素，实际关卡有11关之多。另外，本作还同时推出了NDS版。



无双大蛇

无双OROCHI

推荐度 8

◆Koei◆ACT◆2008年2月21日◆1～2人
◆5280日元◆12岁以上◆无对应周边

PS2同名作品的移植，PSP上首款不用走格子的《无双》，除了动作和可视范围，其他基本不输于原作，PSP版新加入了"2P参战"但存在有一些问题。本作包括了"《真·三国无双》系列"和"《战国无双》系列"的全部武将（不包括《战国无双2 猛将传》新增角色）并增加了原创人物，登场角色达到79名，划分为四大势力，总计60个关卡。系统上，玩家需要不断地收集和合成，才可以打造出强力好用的武器。



刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 杀人俱乐部

刑事J.B.ハロルドの事件簿 殺人倶楽部

推荐度 7

◆fonfun◆AVG◆2008年2月21日◆1人
◆3990日元◆12岁以上◆无对应周边



上世纪80年代PC平台推理游戏名作的NDS移植版。游戏的系统并不复杂，玩惯了传统AVG的玩家可以很快上手。对于新手，NDS移植版也厚道地加入了更多的提示内容，使游戏过程基本不会出现卡关的情况。游戏中，玩家要前往自由镇调查杀人事件，通过前往各处调查、与相关人员对话来获取线索，最终抽丝剥茧，从众多人物中找出真凶。NDS版加入了触控笔操作，并且画面方面也有了一定的强化。

灵光守护者

ソーマブリンガー

推荐度 8

◆Nintendo◆A·RPG◆2008年2月28日◆1～3人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是任天堂动用旗下两个工作室合力开发的原创游戏。游戏讲述了在一个被灵光所主宰的世界里，一群勇敢的青年为了保护世界不被异界者侵犯而展开战斗的故事。游戏系统大量借鉴了美式A·RPG的优点。每名角色可装备的部位有左右双手、头、胸、手臂、腿、颈部和手指8处。除了部分装备有职业限制外，只要玩家达到了规定的RANK等级即可随意装备所捡到的任何东西。游戏支持3人无线联机，可以共同进行分支任务或是主线剧情。

赤川次郎悬疑作品 夜想曲 书本招来的杀人事件

赤川次郎ミステリー 夜想曲 本に招かれた殺人

推荐度 7

◆MMV◆AVG◆2008年2月28日◆1人
◆3990日元◆15岁以上 ◆对应NDS专用震动卡



本作是由PS版同名作品移植而来，而为了迎合硬件变更，本作在操作方法上也做了适当的改良，例如人物关系网的建立，需要用触控笔一条一条地把每个人的关系给连接起来。游戏中人物的表现方式采用了剪影的手法，不过由于机能原因画面略显粗糙。诡异的剧本充满灵异色彩，根据玩家的选择会达成多个结局。音乐是本作的一大亮点，在具有着强烈紧张感的音乐面前游戏周围的气氛会下降得无比压抑。另外对应震动卡也增添了恐怖气氛。

战神 奥林匹斯之链

God of War:Chains of Olympus

推荐度 10

◆SCEA◆ACT◆2008年3月4日◆1人
◆39.99美元◆17岁以上◆无对应周边

本作是史诗级动作游戏“《战神》系列”登陆PSP平台的第一作，讲述了奎托斯与希腊诸神之间的恩怨往事。游戏以火爆战斗与解谜相结合的方式来进行，并且继续沿用了系列中备受好评的武器、技能升级系统。本作拥有4个难度级别，依次为普通难度、英雄难度、斯巴达难度和神难度。除了故事模式外，游戏中还设置有哈迪斯挑战模式，玩家需要经历5关的残酷考验。经典的QTE系统依旧是本作的重要看点。本作还推出了官方中文版。



FlOw

FlOw

推荐度 7

◆SCEA◆PUZ◆2008年3月6日◆1～2人
◆7.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款移植自PS3的另类游戏，由于没有发售过UMD版，玩家只能通过PSN网络商店进行下载购买。游戏特殊的地方在于，玩家需要操作深海中的奇妙浮游生物，通过吞噬周围的同类生物来成长，不断向更深的海域前进，最后完成生命的轮回。玩家总共可以控制6种不同形态的浮游生物，不同的浮游生物所拥有的能力也不相同。不仅如此，游戏的声光表现也相当出色。在吞噬与游戈中，玩家能够体会到一个赏心悦目的深海浮游世界。

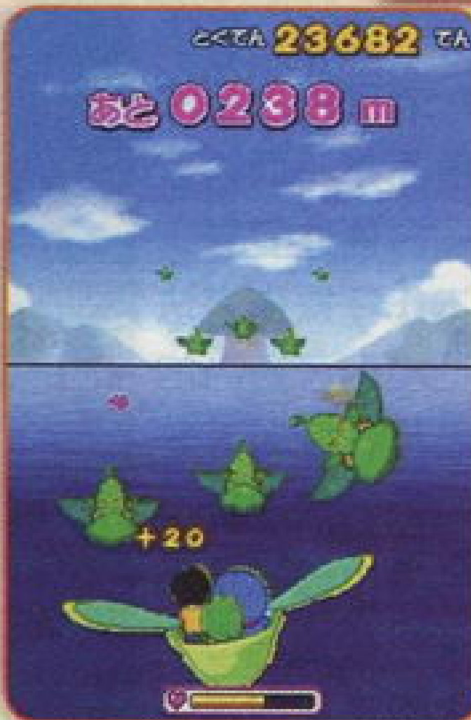


哆啦A梦 野比太与绿巨人传 DS

ドラえもん のび太と緑の巨人伝 DS

推荐度 7

◆SEGA◆ACT◆2008年3月6日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



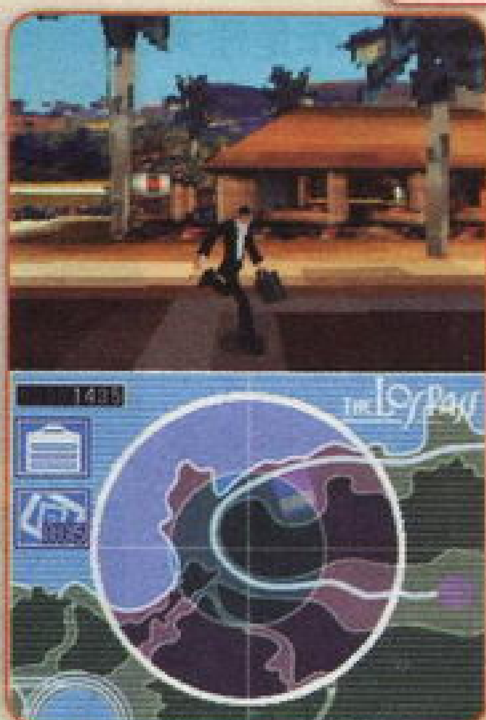
本作由2008年3月上映的电影《哆啦A梦 野比太与绿巨人传》改编而成。玩家可操纵野比太与哆啦A梦，在不可思议的世界中展开大冒险。既然改编自《哆啦A梦》，那么竹蜻蜓、空气炮等神奇道具当然是少不了的，每种道具都有它们独特的能力，无论是与强敌战斗还是解谜都能够派上大用场。好友遇到危险，技安、静香等人也不会袖手旁观，他们会作为援护角色登场，帮助玩家清除敌人或障碍物。

花、太阳、雨 永不终结的乐园

花と太陽と雨と ―終わらない楽園―

推荐度 7

◆MMV◆AVG◆2008年3月6日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



游戏移植自PS2的同名作品，此次除了完全保留PS2版的所有内容外，还追加了50个全新谜题。主人公受邀来到神秘的岛屿上，却在此不断地经历着时间逆流的折磨。游戏分为现实和梦境的两个探索模式，玩家要分别在这两个模式下收集情报并解谜。画面与同类3D游戏相比过于粗糙，让人很难分辨出两个不同的事物，而语音方面听上去也是非常模糊，不过由于剧本太过出色的缘故，依然能以“瑕不掩瑜”来形容。

纳米漂移2

Nanostray 2

推荐度 8

◆Majesco Games◆STG◆2008年3月11日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款爽快感十足的飞行射击游戏，在前作的基础上大幅强化了系统。游戏的关卡包括横版和纵版两种，每个关卡都有着与众不同的敌人配置和环境风貌，关卡设计方面非常出色。游戏中虽然主武器只有一种，但是可以自行调整位置的子机与7种完全不同的副武器让游戏有了多种多样的玩法。游戏的画面非常细腻，音乐和音效也都不错，如果不讨厌飞行射击游戏的话就应该尝试一下本作。

美文字锻炼DS

DS美文字トレーニング

推荐度 6

◆Nintendo◆ETC◆2008年3月13日◆1～6人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

这是一款充分发挥NDS触控机能的练字软件。玩家可以根据触摸屏上给出的正规字体进行临摹，通过不断练习从而加强写字水平，这一点能与现实中的字帖达到近似效果。游戏中的内容也是颇为丰富，对于每个字的解释，每一笔每一划的长度、角度间架结构等等都描述得非常到位。游戏还支持与朋友之间进行比赛，字越标准的人得分越高。另外，本作还同捆美文字专用触控笔，让玩家们练起字来更加得心应手。



影之传说2

影之传说 —THE LEGEND OF KAGE 2—

推荐度 7

◆Taito◆ACT◆2008年3月13日◆1人
◆3990日元◆全年龄◆无对应周边



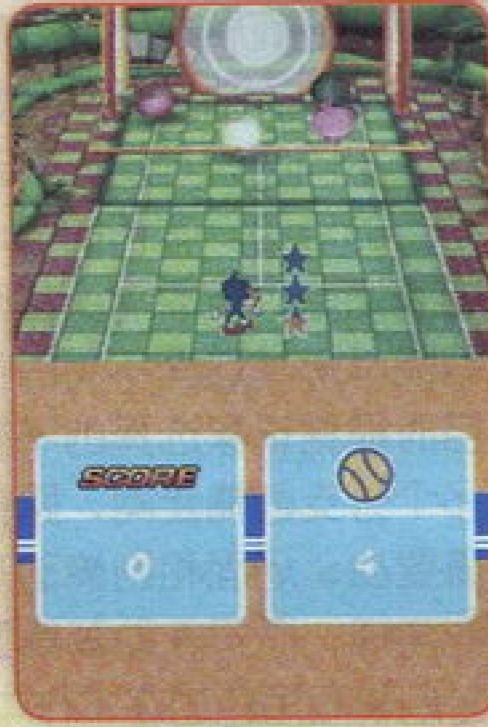
本作是FC时代广为人知的《影之传说》的正统续作，玩家在游戏中要控制熟悉的忍者影或者新角色千寻，救出被雪草妖四郎绑架的雾姬。作品的两位主人公在基础能力上存在一定的差异，新引入的技能升级系统令角色在过关后有一定几率领悟新的特殊技能，像可连续投掷手里剑、可快速挥剑斩击等等。本作的忍术共有17种，它们都需通过忍玉来进行合成，忍玉一般被设置在关卡里一些不太显眼的地方，需要仔细搜索才能发现。

世嘉超级明星网球

Sega Superstars Tennis

推荐度 7

◆SEGA◆SPG◆2008年3月18日◆1～4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款融合了世嘉旗下知名游戏角色的网球运动游戏。包括刺猬索尼克、舞拉拉在内的共计16名游戏明星都会登场亮相。本作与“《马里奥网球》系列”相似，并不是一款追求真实网球比赛体验的游戏，而是以一种喧哗夸张的手法来体现网球运动的魅力，游戏中的每位角色都有着具有自我风格的华丽必杀球技。本作中的游戏模式也较为丰富，大体分为快速比赛、锦标赛、迷你游戏和联机对战模式。

超热血高校国夫君 躲避球部

超熱血高校くにおくん ドッジボール部

推荐度 7

◆Arc Syetem Works◆ACT◆2008年3月19日◆1～8人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



“《热血高校》系列”在FC平台上有着极高的人气，而本作则是其中一款作品的移植版。到了NDS平台后，不仅游戏的画面变得更加精美和细腻，各种必杀技的表现力也有了很大的提升，使得游戏的气氛更加火爆。和一般的躲避球的区别在于，本作里除了用躲避球砸向对手外，在比赛中我们还可以向对手施以拳脚，甚至用各种道具向对手扔去，为了能赢得比赛可以不择手段，到处充满了暴力和搞笑的要素。

番外王魂

バンガイオー魂

推荐度 8

◆ESP◆ACT◆2008年3月19日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



超爽快的一款射击类动作游戏，最大的特色就是密集无比的全屏弹幕，着实让人眼花。玩家要操作机器人在密闭的空间内完成指定任务，除了敌方弹幕外，EX技能更是有着能将100发炮弹瞬间释放出来的夸张效果。此外，游戏的各项指标也做得非常到位，画面的色彩虽然有一些单调，不过丰富多彩的任务和设计精良的谜题足以弥补其不足。而游戏中的关卡也是极为丰富，玩家可以不断地向更高级挑战，耐玩性极高。

反叛的鲁鲁修 失去的色彩

コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS

推荐度 7

◆NBGI◆AVG◆2008年3月19日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

热门动画《反叛的鲁鲁修》的改编作品，剧情方面与动画第一季基本一致，不同的只是加入了玩家扮演的原创角色的戏份。本作的战斗部分颇具原作的紧迫感，玩家需要在限定时间内，根据战斗形式选择不同的作战方针。二周目时根据玩家选择的不同，游戏会出现多个分支剧情走向，原作动画中的一些重要战斗场面和剧情动画都在游戏中得到再现，而只在动画第二季中出现的部分剧情和角色也在本作中登场。



模拟城市DS2 古代到未来的城市

シムシティDS2 古代から未来へ続くまち

推荐度 7

◆EA Games◆SLG◆2008年3月19日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边



本作是PC平台著名的模拟经营游戏的分支作品。就如同本作的副标题所写的那样，玩家在游戏中能亲身经历“从古代到未来”的时代变迁。在游戏中，只要完成每个关卡的固定目标就可以向更现代化的城市发展。游戏初期只能建立一些简陋的草屋，住民们也只要能够解决温饱问题就可以满足需求。随着城市慢慢被建立，玩家所需要处理的事情也变得越来越多。城市的进化风格可以由玩家自行选择，是中式还是西洋就全看你的喜好了。

时光裂缝 寻找被夺走的过去

タイムホロウ 奪われた過去を求めて

推荐度 8

◆Konami◆AVG◆2008年3月19日◆1人
◆5229日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是Konami制作的一款原创AVG，由“《幻想水浒传》系列”的河野纯子担当人设，著名作家秦建日子负责剧本。玩家要扮演主人公时尾步郎，利用手中的时光笔回到过去，从而寻找父母失踪的真相。游戏全程对应触控操作，而代替时光笔的自然是玩家手中的触控笔了。游戏分为章节来推进剧情，不过整体流程偏短，通关后会给人以一种意犹未尽的感觉，但推荐给那些空闲时间有限的AVG爱好者是再合适不过的了。

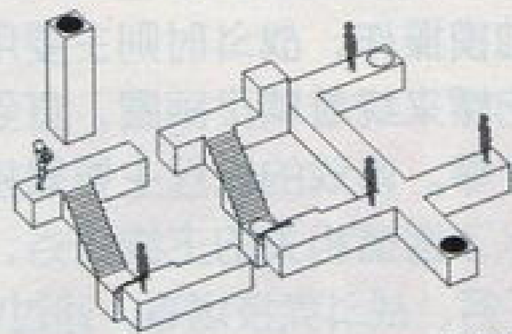
无限回廊

无限回廊

推荐度 7

◆SCEJ◆PUZ◆2008年3月19日◆1人
◆3980日元◆全年龄◆无对应周边

日常生活中，因为观察的角度不同，即使是同一样东西在不同的人的眼里都会产生不同的成像，我们通常把这种现象称之为错视，而本作就是利用错视来游戏的一款作品。游戏的目的很简单，玩家要在由“角色”、“影子”、“回廊”三个部分组成的“无限回廊”中，将角色引导到指定的地点，引导的方法主要通过主观的移动、主观的着地、主观的存在、主观的不存在和主观的跳跃这五种错视来进行。



戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 君あるがため

推荐度 7

◆SEGA◆RPG◆2008年3月19日◆1～4人
◆5040日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是《樱大战》的一款外传性质作品，帝国华击团、巴黎华击团以及纽约华击团的主要成员会聚集在一起，协力消灭欲向世界复仇的圣女贞德。游戏以《不可思议的迷宫》的战斗系统为基础进行了种种改良，队长命令以及合体技等《樱大战》的要素也被保留了下来，玩家可控制大神一郎和大河新次郎，带着女孩子们在迷宫中展开大冒险。“《樱大战》系列”广受好评的LIPS系统依旧存在，且根据NDS的特性还增加了几种新玩法。

重生传说

テイルズ オブ リバース

推荐度 9

◆NBGI◆RPG◆2008年3月19日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是又一款移植自PS2的“《传说》系列”作品。游戏的系统非常独特，采用了三线作战方式，使战斗比以往更有战略性。游戏没有MP概念，术技发动的威力根据全新的FG槽来决定，战斗流畅爽快。装备方面引入了全新的打造系统，武器、防具可通过不断战斗来强化，并可将能力继承到新武具上。游戏的移植度非常高，不仅画面和PS2版相差无几，还在原作基础上加入了斗技场、新装备以及画廊模式等全新要素。

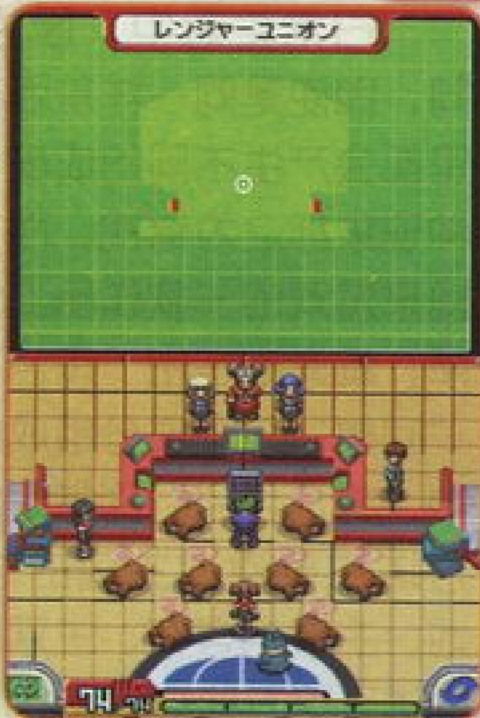


口袋妖怪突击队 融合

ポケモンレンジャー バトナージ

推荐度 8

◆Nintendo◆A・RPG◆2008年3月20日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



扮演《口袋妖怪》世界中特别的职业——突击队员，由学员成为顶级高手、并粉碎反派野心的"《突击队》系列"的第二作。本作加入了《钻石·珍珠》的精灵，而且有自己的图鉴编号。操作上支持按键操作和触摸操作，战斗时则主要用触控笔控制陀螺来绕着精灵画圈，直到将其体力减至零。游戏的流程主要靠接任务进行，除了剧情相关的主线任务，还有非主线任务、战斗竞技场等，通过Wi-Fi网络，玩家还可以下载到新的任务。

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランド カチンコガチンコ大活劇!

推荐度 8

◆Banpresto◆ACT◆2008年3月20日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是小新在NDS上的第二次冒险，游戏中收录了1993年到2007年所有的《蜡笔小新》剧场版，并将每部剧场版改编为一个关卡。本作是GBA版的复刻，大多数关卡及对应的系统都和GBA版相同，但下屏专门显示菜单让游戏状态直观了不少，借由6种变身的特性来解谜、包括狗狗小白在内的小新一家作为NPC给玩家以帮助等都没变。除了传统的关卡外，本作还加入了三个玩起来很有新意的触摸操作关卡。

忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

推荐度 9

◆Tecmo◆ACT◆2008年3月20日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是"《忍者龙剑传》系列"登陆NDS平台的首款作品。游戏活用了NDS的各种机能特性，不仅使用纵向显示游戏画面，操作上也打破动作游戏的传统，大部分攻击招式都仅能使用触控笔来进行发动。当然，"《忍龙》系列"的"忍术"也在本作中得到了重用，除了攻击型的忍术外，还加入了解谜和辅助性的忍术，发动忍术的时候要根据下屏幕中所提示的"梵字"图形进行绘画，成功绘制后才可以使用。



伊苏DS

イースDS

推荐度 7

◆Falcom◆A・RPG◆2008年3月20日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是日本Falcom公司开发的动作RPG"《伊苏》系列"第一作的NDS版。游戏活用了NDS主机的触控操作以及双屏幕机能，并在原作的基础上加入了"挥剑"、"连击"等全新的要素。此外，游戏中还追加了新的地图"巴裘巴迪特"以及新的BOSS，该地图也是游戏新增的4人联机竞赛的比赛地图。完成一周目的剧情后，系统会增加Time Attack和音乐鉴赏两个附加模式，玩家可以在此进行连续BOSS战，或者是倾听游戏中动人的音乐。

伊苏2DS

イースIIDS

推荐度 7

◆Falcom◆A・RPG◆2008年3月20日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是经典的A・RPG“《伊苏》系列”第二作的强化移植版，游戏在保留原有内容的前提下，根据NDS双屏以及触摸的特性作出了相应的改进，使得玩家在游戏中可以直观地查看人物的体力、法术以及地图等重要情报，操作方面还提供了按键及触摸两种方式。为了使更多的玩家能够快速上手，游戏提供了4种不同的难度给玩家选择。在游戏新增的4人联机模式中，玩家可以与朋友们竞赛，在限制的时间内比较谁获得的道具数量最多。

怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンターポータブル 2nd G

推荐度 10

◆Capcom◆ACT◆2008年3月27日◆1～4人
◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边

作为《MHP2》的资料篇，本作加入了许多要素，其中以新怪物、新狩猎场景、“狩猎猫”系统以及全新的G级任务最吸引玩家眼球。作品依旧保持了系列的超高素质，并且在各种便利功能上做得更加到位。引入新武器、新防具是该系列新作的一大特色，此次《MHP2G》收录的武具数量达到了前作的两倍。为了照顾老玩家，本作还将《MHP》中的数个经典场景收录在其中，玩家也能继承前作的记录来提前领略新要素的乐趣。



海腹川背 携带版

海腹川背ポータブル

推荐度 5

◆MMV◆ACT◆2008年3月27日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是SFC版《海腹川背》的移植强化版，玩家在游戏中要控制主角川背，利用可以自由伸缩的特殊钩锁一边捕捉分散在关卡各处的鱼、一边攀登平台攻关。PSP版除了加入新的地图场景外，还将前作的所有关卡一并收录其中，一些完成了的关卡还能在挑战模式中供玩家自由选择游玩。移植版的另一亮点就是可随意录像，玩家利用Replay功能并通过无线网络就能把满意的影像传输给朋友一同研究。



机动战士高达00

机动战士ガンダム00

推荐度 5

◆NBGI◆ACT◆2008年3月27日◆1人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边



根据人气动画《机动战士高达00》改编而成的游戏。游戏的剧情和动画基本相同，玩家可以扮演四名主角的其中一人，对战争进行武力介入，争取在45天之内彻底瓦解敌人的势力。王留美、哈罗以及沙慈等人也会作为援护角色登场。根据玩家在战场上的表现，游戏的结局也会产生变化。另外，游戏中还有一个有趣的“高达模型讲座”，玩家在这里不但能欣赏各种高达模型的美图，还能学习各种拼装技巧。

圣痛

ルクス・ペイン

推荐度 8

◆MMV◆AVG◆2008年3月27日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是NDS上的又一款原创AVG作品。在游戏中，玩家需要扮演主人公西条亚月，前往如月高中调查棘手的事件。游戏将轻松的校园生活和压抑的离奇案件完美结合，带给了玩家全新的体验。游戏除了传统的AVG部分，还加入了利用触控笔与蠕虫进行战斗的、类似迷你游戏的环节。游戏虽然在画面、音乐和剧情等方面都达到了优秀AVG作品的水准，但游戏过程中出现的专用词汇非常多，想要真正玩懂需要有一定的觉悟。

少年僵尸 异形侵略

Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys!

推荐度 6

◆Ignition◆ACT◆2008年3月28日◆1人
◆19.99欧元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款改编自美式漫画的动作解谜游戏，具有非常浓烈的荒诞漫画气息。玩家在游戏中要操纵3名具有特异功能的少年僵尸，利用主角们独有的战斗技能来打击外星人。在游戏中，玩家需要在复杂的地图中找到通往下一个场景的入口。游戏内设置了许多需要用到触摸操作的设定，比如利用触控笔来切换角色等。除了主线任务外，游戏中还穿插了8种迷你游戏，内容包括僵尸拼图以及智力问答等。

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 Second Evolution

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2008年4月2日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是PS版《星之海洋2》的移植版，在游戏画面方面改动的幅度不大，但加入了全新的片头、过场动画以及新角色，游戏的人设和声优也进行了极大幅度的变更。和原作一样，玩家可从男女主角两条路线中选择其一来进行游戏。游戏的战斗具有一定动作成分，PSP版的普通攻击由原本的两段变为了三段，部分必杀技的性能也进行了调整。游戏的技能系统和PSP版前作十分接近，非常具有研究价值。



名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔

名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔

推荐度 7

◆NBGI◆AVG◆2008年4月3日◆1～4人
◆5040◆全年龄◆无对应周边



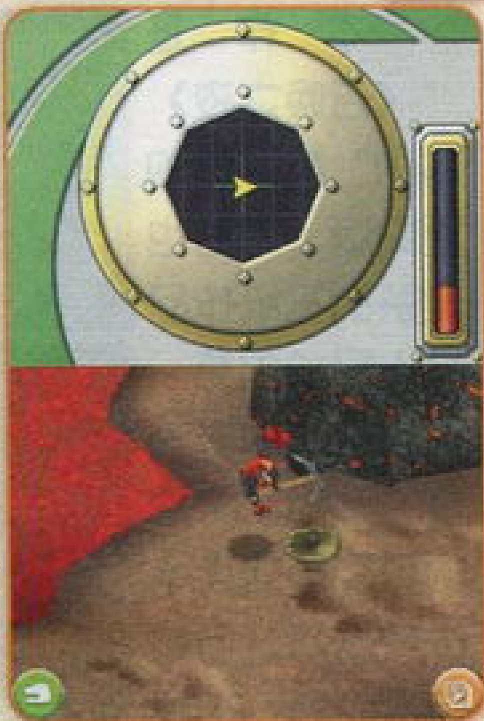
本作的冒险舞台名为“找碴之塔”，为了寻找失踪的阿笠博士，少年侦探团的成员们通过犯人留下的讯息来到了找碴之塔，并在塔中展开了搜索。本作并不是什么推理解谜游戏，游戏的玩法与《大家来找碴》十分相似，玩家只要在限定时间内找到两张图的不同之处便可过关。后期的关卡中还会出现各种障碍物来妨碍玩家，如挡在画面正中间的路人、污垢等，玩家可以利用触控笔将它们一一清除。另外，本作支持四人同时联机对战。

我们是化石挖掘者

ぼくらはカセキホリダー

推荐度 7

◆Nintendo◆RPG◆2008年4月17日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作由开发“《樱大战》系列”的RED公司制作，玩家在游戏中要扮演一名梦想成为考古学家的少年，在一个蕴藏了大量恐龙化石的小岛上展开一段与恶势力作斗争、保卫家园的冒险。在游戏中作为故事舞台的化石小岛上共有100多种不同的恐龙化石，分别散布在森林、火山、草原等特殊的场景。当化石被挖掘出来后，使用锤子和钻头等工具就可以将其复原为真实的恐龙了。游戏的战斗部分策略性很强，活用属性相克显得至关重要。

回忆之日2

デイズ オブ メモリーズ2

推荐度 6

◆SNK Playmore◆AVG◆2008年4月24日◆1人
◆5040日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是一款移植自手机的恋爱游戏，《格斗之王》等SNK作品中的人气男性、女性角色都会在游戏中登场。游戏中收录了三个故事，分别对应三名主人公，玩家可以扮演其中的一位，对喜欢的异性展开热烈追求。游戏方法十分简单，玩家只要在大地图上找到欲攻略角色的头像并点击，便可与其进行交谈并触发各种事件。游戏采用了原创剧情，整体流程并不长，通常攻略一名角色只要花费三个小时左右。

火影忍者 疾风传 忍列传II

ナルト NARUTO 疾风传 忍列传II

推荐度 6

◆Takara Tomy◆FTG◆2008年4月24日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作和《火影》以往的格斗作品一样，只要通过简单的操作便能享受到爽快的战斗。游戏的登场人数从前作的13人增加到30人以上，除了主角一行，部分人气反派以及九尾鸣人也会登场。丰富的道具向来是《火影》格斗的特色之一，通过道具玩家不但能进行HP和查克拉的回复，还能让角色获得特殊状态，如何有效利用这些道具是胜败的关键。本作加入了迷宫探索模式，在迷宫中玩家会通过踩地雷的遇敌方式与各种强敌交手。

魔唤精灵 携带版

ヴァンテージマスターポータブル

推荐度 8

◆Falcom◆S・RPG◆2008年4月24日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

Falcom经典名作的PSP移植版。玩家需要利用手中的精灵作为武器与敌方的召唤师进行战斗，只要有一方的召唤师HP耗尽，战斗就会结束。游戏的系统相对来说较为复杂，除了精灵之间有着属性相克的设定外，天候、地形等因素也会对战斗结果产生影响。游戏的难度颇高，为了照顾新手，PSP版中特别加入了来自“《英雄传说 空之轨迹》系列”中的10位角色，他们的等级在初期就是10级，选择他们可令战斗轻松不少。



太鼓之达人DS 7岛大冒险

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险

推荐度 7

◆NBGI◆MUG◆2008年4月24日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是NBGI旗下王牌游戏“《太鼓达人》系列”在NDS平台的第二部作品，游戏不仅继承了前作以触控笔代替太鼓的新颖操作，还新增加了故事模式和BOSS战，并且收录了50首经典的曲目。在冒险模式中，玩家要在7个小岛间冒险，每个小岛都会有十几个关卡，并且会发生不同的事件，除了演奏指定音乐外，玩家还需顺利完成特定目标才能进入下一关卡。而每个小岛的最后都会有一场难度更高的BOSS战等待着玩家去挑战。

召唤之夜

サモンナイト

推荐度 8

◆NBGI◆S·RPG◆2008年4月24日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是“《召唤之夜》系列”第一作的复刻版，同时也是系列正统作品打入NDS的第一作。这次的复刻专门针对了NDS的机能增加了不少新元素，与原作相比，不仅战斗画面变成双屏显示，并且还加入了系列后期作品中才有的“召唤交流”系统，玩家可以用NDS的触摸屏和麦克风来玩小游戏，通过这些游戏来增进召唤兽与角色之间的感情，只要把关系亲密的召唤兽装备在对应角色的身上，就可以使用更加强力的召唤术了。

侦探 神宫寺三郎DS 永不消失的心

探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ

推荐度 8

◆Arc System Works◆AVG◆2008年4月24日◆1人
◆3990日元◆15岁以上◆无对应周边



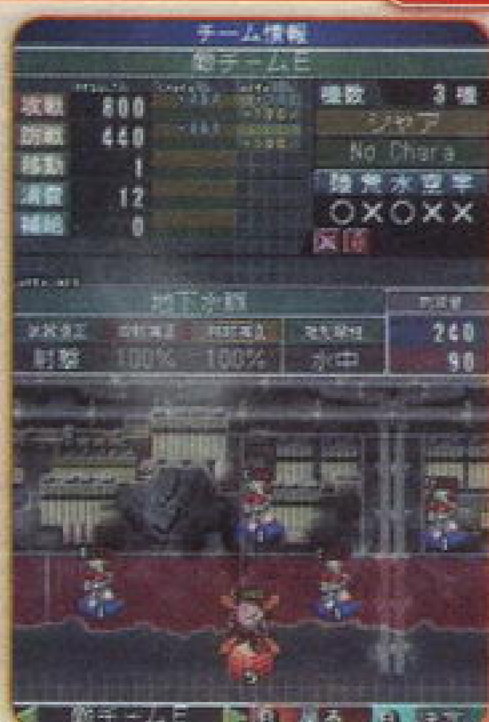
人气推理系列的续作，和前作一样是一个原创剧本加多个手机版剧本的合集。游戏的画面虽然属于一般级别，但是其推理部分却做得非常正统。在推理过程中，玩家需要考虑到对方的心理状况，借助观察对方的表情变化以及服装等等，从而选择合适的对话，如果无视这一点的话很可能就会使整个推理失败，甚至影响剧情的正常发展。当进入有线索的特殊场景时，系统会自动提醒玩家进行搜查，搜查的结果一样与推理和剧情的发展相挂钩。

高达纹章

エンブレム オブ ガンダム

推荐度 6

◆NBGI◆SLG◆2008年5月1日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款《高达》题材、以“宇宙世纪”为时代背景的战略游戏，整个游戏包括了《0079》、《Z高达》、《08小队》、《星屑的回忆》等作品中的剧情，以及大量原作中的知名关卡。玩家在游戏中控制着“历史指挥棒”，可以从各种不同的角度来了解历史的原貌。培养数百种机体和上百名机师也是游戏的乐趣所在。游戏和普通战略作品的玩法差别较大，上手不太容易，缓慢的节奏也让游戏需要耐心才能玩得下去。

家庭教师REBORN DS 炎之命运

家庭教師ヒットマンREBORN DS フェイトオブヒート 炎の运命

推荐度 6

◆Takara Tomy◆RPG◆2008年5月1日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作根据少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成。游戏收录了"黑曜篇"以及"瓦里安篇"，玩家此次要面对的强敌分别是六道骸以及XANXUS等人。由于本作从另外一个视角来描写故事，因此玩家能看到许多未曾在原作中出现过的剧情。具有各种特殊能力的卡片是本作战斗的主要道具，玩家通过卡片能进行攻击、回复或使用必杀。角色可携带的卡片数是有限的，根据不同的敌人组合各种卡组是游戏的一大乐趣。

钢铁侠

Iron Man

推荐度 6

◆SEGA◆ACT◆2008年5月2日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是一款改编自英雄电影《钢铁侠》的动作游戏，玩家要操纵强大的高科技战士"钢铁侠"与邪恶势力展开殊死较量。游戏以关卡制的方式展开故事情节，玩家需要完成关卡中的各个主要任务才能进入下一关卡。游戏着重渲染了钢铁侠上天入地的酷绚场面，玩家除了要对付普通的敌人以外，还要面对很多极具震撼力的超大型战斗单位的威胁。独特的盔甲系统和QTE系统的引入也使得本作更具游戏性和观赏性。



SNK街机经典合集1

SNK Arcade Classics Volume 1

推荐度 7

◆SNK Playmore◆ECT◆2008年5月5日◆1～2人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是一款合集游戏，其中包括了数款原SNK的经典街机游戏，其中有《饿狼传说》、《KOF94》、《合金弹头》、《侍魂》、《世界英雄》、《顶级猎人》等16款作品。其类型涵盖了运动类、格斗类、射击类、运动类等等，囊括了不少过去街机厅中的经典游戏，内容相当丰富。每个游戏还有一些条件让玩家来完成，完成之后可以解开一些隐藏要素。游戏支持联机对战，玩家可以和好友一起找回过去在街机厅里紧张刺激的感觉。



BLEACH 灵魂升温5

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

推荐度 7

◆SCEJ◆FTG◆2008年5月15日◆1～2人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是PSP平台人气格斗游戏"《BLEACH 灵魂升温》系列"的第五作，游戏的风格仍然采用的是卡通渲染技术，系统方面在承袭了前几作优点的同时，还加入了新的组队战模式。在组队战模式里玩家可以选择两名角色组队出战，战斗中通过按键来切换使用的角色，同时游戏还为玩家准备了三种不同的组队风格，每种风格都有自己的特点，有的侧重进攻，而有的则侧重防守，如何活用这三种组队风格是取得胜利的关键。



光辉圣约2 意志

ルミナスアーク2 ウィル

推荐度 7

◆MMV◆S・RPG◆2008年5月15日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



游戏继承了前作的世界观，围绕着魔女展开一段精彩绝伦的梦幻故事。相比前作，本作在系统上作出了相当大的改变。在战斗中，主人公可以与场地内的某位魔女签订契约，以获得该魔女的属性以及部分魔法。人物的等级也从原来的最高LV50提升至LV99，并且加入全新的任务系统，使玩家有了更多获取经验的空间。强大的声优阵容也是本作的卖点之一，你能够在游戏中找到包括女仆、御姐、Loli等等各种ACG中出现过的少女类型。

冲啊！阿源 夕阳木工物语

いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物语～

推荐度 7

◆Irem◆ACT◆2008年5月15日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

传统横版动作游戏“《阿源 夕阳木工物语》系列”的最新作，玩家在游戏中要扮演木工阿源与乱搭违章建筑的黑木组建筑公司进行斗争。随着关卡流程的不断推进，阿源可以开启10种不同的职业，每种职业都有特征能力和必杀技，灵活运用它们是整个攻略的关键。在游戏中打倒敌人能获得用来制作便当的各式食材，食用便当会使阿源的攻、防等能力上升。游戏总共有12关，除动作关卡外还收录有射击关卡。



纳尼亚传奇 凯斯宾王子

The Chronicles of Narnia:Prince Caspian

推荐度 6

◆Disney◆RPG◆2008年5月15日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本作改编自迪士尼出品的魔幻电影，讲述了勇敢的凯斯宾王子为夺回原本属于自己的王位的冒险故事，前作中的4名主角担当起协助凯斯宾王子的重任。本作是典型的美式RPG，并且采用了可见遇敌的行动方式。游戏场景绘制出了整个地图的结构，目的地都以特殊标志来标明，玩家只需要前往这些地点便能触发新剧情。游戏操作简单明了，战斗时玩家需要利用触摸操作来完成所有的战斗动作和行动顺序。

茶犬的房间DS3

お茶犬の部屋DS3

推荐度 5

◆MTO◆ETC◆2008年5月22日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



作为NDS上“《茶犬的房间》系列”第三弹，本作的道具达到了550种之多，而宠物的种类也新增了“点心猫”。而本次玩家与各种茶犬、点心猫的游戏地点设定在了某南部小岛休养地，玩家除了可以利用各式各样的丰富道具装饰房间、与可爱的宠物们一同嬉戏外，还能到屋外的花园里种植花草等，种植后收获的果实还可以作为道具使用。迷你游戏方面也追加了“茶犬奥林匹克”等项目，另外玩家更可以为心爱的宠物们绘制肖像画。

大战略VII 超越

大战略Ⅶ エクシード

推荐度 5

◆System Soft Alpha◆SLG◆2008年5月22日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作移植自PS2版的《大战略Ⅶ》，作为系列正统续作的移植版，本作在原有的基础上增加了大量新单位，也加入了许多新的对战地图。在游戏中，玩家要生产并指挥海陆空三军部队作战。游戏以真实兵器和反映战争的真实感为卖点，其中的绝大多数兵器都是以现实中的为蓝本来设计，军事迷们可以在游戏中找到大量自己喜欢的战舰、坦克等。本作中加入了换装要素，在生产部队时可以用不同的换装来适应不同的战术。



海格力斯的荣光 魂之证明

ヘラクレスの栄光 魂の证明

推荐度 7

◆Nintendo◆RPG◆2008年5月22日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以希腊神话作为背景的传统角色扮演类游戏，游戏的故事围绕着“不死”和“记忆”两个关键词而展开。游戏的操作可以使用触摸及按键同时进行，在战斗中除了HP值和MP值外，还加入了与剧情息息相关的“以太”值系统。在战斗中释放魔法时，玩家可以使用触控笔滑动屏幕中的魔法阵来进行强化，以此大幅提高魔法的攻击力。装备的锻冶、合成系统也在本作中出现并得到了相应的强化。不同的装备带有不同的特殊能力。

幻梦之塔与剑之规章

幻梦ノ塔ト剣ノオキテ

推荐度 6

◆Success◆RPG◆2008年5月22◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以主视点迷宫冒险为题材的RPG，玩家要组建自己的冒险队伍，在迷宫中探索地图并与敌人作战。游戏借鉴了《龙与地下城》中的要素，像是伤害计算方式、装甲等级、信仰阵营等要素都和普通日式RPG不同，复合职业系统也让玩家能培育出强力角色。游戏系统最大的特色是“约誓”系统，在人物升级时玩家要作出一些约誓，如果违背约誓就会受罚。游戏的画风也非常另类，剪影式的画风让人过目不忘。

Clannad

Clannad

推荐度 8

◆Prototype◆AVG◆2008年5月29日◆1人
◆6090日元◆15岁以上◆无对应周边

本作是PS2版的移植版，讲述了被视为不良少年的主人公冈崎朋也与小镇居民之间的故事。游戏分为校园篇与After Story两个部分，在校园篇内收集齐一定数量的光玉之后就能进入冈崎成人后的After Stroy，这也是整个故事中最出彩的部分。由于平台的变更，PSP版将画面调整为了16：9，并追加了部分新剧情和新CG。本作采用了双UMD的超大容量并对应记忆棒安装，保留全程语音的同时，也使游戏过程更为流畅。



前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

推荐度 7

◆Square Enix◆S·RPG◆2008年5月29日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



移植自手机平台的"《前线任务》系列"外传作品。在游戏中，玩家要扮演一名佣兵，寻找出哈夫曼岛上佣兵接连失踪的真相。游戏的系统和系列初代很接近，画面方面相比原作强化不大。战斗机体的各个部位都有HP并担任不同作用，比如手臂的HP为0机体就无法使用武器攻击、腿部HP为0则机体移动力大降、躯干HP为0则机体直接炸毁。只有通过购买和收集部件来强化机体，玩家才可以应对更为强劲的敌人。

瓦尔哈拉骑士2

ヴァルハラナイツ2

推荐度 8

◆MMV◆A·RPG◆2008年5月29日◆1～2人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是PSP原创迷宫探索类作品《瓦尔哈拉骑士》的续作，为玩家提供了更多的角色自定义选项、新增了两个职业和种族、武具和道具的总数量则超过了8万件之多。游戏拥有60个主线剧情任务和几千个NPC支线任务，战斗方面保留了前作大受好评的6对6的"Grand Logic Battle"系统，而进入战斗时不需读取，让玩家玩起来非常顺畅。在战斗终了等级提升后还可以获得BP点数，玩家可用这些点数来培养心中理想的角色。



无限边境 超级机器人大战OG传说

無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ

推荐度 8

◆NBGI◆RPG◆2008年5月29日◆1人
◆6090日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是一款继承了"《机战OG》系列"世界观的RPG，补充和开拓了"OG世界"的各种要素。游戏的战斗系统很有特色，玩家要自行搭配招术顺序，再自己掌握时机进行连击，各种援护攻击、必杀技也让画面充满了看点。游戏中的机器人虽然不像系列以往那样巨大，但也让人热血沸腾。游戏的人设保持了系列的养眼风格，由大牌声优演绎的个性角色，再加上恶搞度十足的台词，游戏对系列玩家的吸引力非常大。

功夫熊猫

Kung Fu Panda

推荐度 6

◆Activision◆ACT◆2008年6月3日◆美版◆1人
◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边



根据同名CG电影所改编的ACT作品，玩家要控制主角熊猫阿宝和它的动物朋友们，用功夫铲除邪恶势力。阿宝的移动主要通过NDS的按键来进行，而打斗则是全触控操作，只要用触控笔划向敌人或点击敌人，阿宝就会使出令人眼花缭乱的功夫将敌人打得落花流水，并且随着剧情的深入，阿宝还会领悟更多强力的技能。另外本作虽然是一款动作游戏，但解谜的成分一点也不少，要顺利过关头手并用是少不了的。

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

推荐度 8

◆LucasArts◆ACT◆2008年6月3日◆1人
◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作是继“《乐高星球大战》系列”之后的最新乐高作品，主题取材自著名的冒险电影“《印地安纳琼斯》系列”，原电影中的精彩片段被设计成游戏关卡展现在玩家眼前。本作具有动作冒险与机关解谜两大要素，在探宝的过程中，玩家要利用主角琼斯博士以及伙伴们的特殊能力来解开谜题。除故事模式以外，游戏中还设置有可反复进行挑战的自由模式，在该模式中玩家可回到已通过的关卡中寻找遗漏的宝藏。



99滴泪

99のなみだ

推荐度 7

◆NBGI◆AVG◆2008年6月5日◆1人
◆3990日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是一款风格独特的电子小说类作品。游戏收录了200则以上、大约15分钟一则的短篇散文故事，且每个故事都配合有优美抒情的背景音乐和插图。游戏最特别的地方在于搭载了早稻田大学河合隆史教授监修的“眼泪分析服务系统”，该系统会根据玩家的性别、年龄、性格、家庭状况、当前的阅读环境和心情等具体数据，从99类故事中自动选择出最适合玩家当前阅读的作品来，让玩家读到最能感动至落泪的故事。

DS山村美纱悬疑 舞妓小菊 记者凯瑟琳 葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿

DS山村美紗サスペンス 舞妓小菊・記者キャサリン・葬儀屋石原明子 古都に舞う花三輪 京都殺人事件ファイル

推荐度 7

◆Tecmo◆AVG◆2008年6月5日◆1人
◆3990日元◆12岁以上◆无对应周边



本作与“《DS西村京太郎悬疑》系列”如出一辙。本次游戏取消了大受好评的短篇谜题集，而以实景拍摄的京都知识代替，耐玩性上略有降低。主线依然由3个小剧本组成，在推理解谜时可随时查看新增的人物关系图，面对人们之间错综复杂的关系，玩家需要不断地与不同的人相互对话相互推理，从而慢慢解开每个人之间的绳结，澄清关系。另外，本作中还有一个按下START键就可以进入回顾模式的贴心设定。

无敌绿巨人

The Incredible Hulk

推荐度 6

◆SEGA◆ACT◆2008年6月5日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款改编自美国经典英雄电影《绿巨人》的横版卷轴动作过关游戏。本作的特色是全程使用按键来进行操作，采用了关卡制的游戏方式，玩家要控制绿巨人过关斩将完成指定任务才能进入下一关卡，而绿巨人的宿敌“憎恨”也会作为最强对手登场亮相。在每个游戏场景中都设置有诸多隐藏要素，玩家可以凭借物体破坏系统，通过砸烂物体来找到这些隐藏要素，从而获得绿巨人等角色的新造型等奖励品。

幻想国物语 2in1 携带版 欧鲁尔德王国物语与普尔多共和国物语

ワールド・ネバーランド 2in1 Portable ~オルルド王国物語&プルト共和国物語~

推荐度 7

◆fonfun◆SLG◆2008年6月26日◆1人
◆3990日元◆全年龄◆无对应周边

本作是PS上“《幻想国物语》系列”最初两部作品的合集作品，游戏并没有对原作画面音乐等方面进行强化；只是调整了一下系统菜单界面。收录的两部作品玩法基本一样，玩家化身为一个普通居民，置身于一个充满了生活气息的幻想国度，在这里生活、工作、训练、娶妻、生子……游戏中的时间是实时流逝的，玩家可根据自己的喜好来度过每一天，感受平淡生活的点点滴滴，玩起来比较惬意。



世界因我而转

世界はあたしでまわってる

推荐度 7

◆Globe・A・Entertainment◆RPG◆2008年6月12日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



正如游戏标题所写的那样，本作是一款能够随玩家的个人喜好来自由改变冒险世界的另类RPG作品。游戏中玩家要扮演任性的公主，以磨练自身为目的展开一场世界冒险之旅。本作采用了第一人称视角的战斗画面，玩家可以根据当前的需要或者自身的战斗状况，任意改变冒险场地的地形、敌人的出现与否等，而这些“改变世界”的行为则都需要消耗“WP”（任性值）才能发动。另外根据玩家“任性度”的不同，还会导向不同的结局。

秘密特工叮当

Secret Agent Clank

推荐度 8

◆SCEA◆ACT◆2008年6月17日◆1人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是“《瑞奇与叮当》系列”在PSP平台上的外传作品，与系列前作不同的是，本作的主角是叮当。游戏玩法与系列作品一样，玩家要操纵叮当在3D的场景中展开冒险。游戏中除了拥有普通的潜入和战斗关卡外，还穿插有迷你游戏关卡和交通工具追逐关卡，其中的迷你游戏关卡是采用了类似音乐游戏的操作方式来进行的。另外除叮当的冒险关卡外，瑞奇、夸克船长以及特工机器人都有各自的战斗关卡。



鬼魂力量 创世

スペクトラルフォース ジェネシス

推荐度 5

◆Idea Factory◆SLG◆2008年6月19日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边



作为Idea Factory人气SLG系列的续作，本作的人设依旧精美，不过系统方面则进行了简化。游戏的舞台“永无大陆”上共有40个国家，玩家可以选择成为其中一个势力的领导者，在不断发展自国的同时攻打其他势力，最终统一大陆。由于每个国家的地理位置、基准货币和初期配置都不同，因此发展方式也会有所区别。玩家在战斗前要考虑的东西有很多，除了兵种相克外，还要注意战场地形对士兵的影响。

超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A Portable

推荐度 9

◆NBGI◆S・RPG◆2008年6月19日◆1人
◆6615日元◆全年龄◆无对应周边

以GBA经典作品《超级机器人大战A》为蓝本进行强化移植，游戏对原作的系统进行了略微调整，加入了强化机师的"技能芯片"、"ACE"奖励以及机体全改造奖励等要素，而全新的"乱数保留"、"连续命中补正"等系统令作品战略性更上一层楼。游戏的战斗画面表现令人称道，无论是延用自家用机版作品的战斗动画还是少部分重新制作的合体攻击动画都令人热血沸腾。不过本作敌我双方命中率偏低的事实多少会让人产生不满。



吉他英雄 巡演

Guitar Hero: On Tour

推荐度 7

◆Activision◆MUG◆2008年6月22日◆1～2人
◆39.99美元◆全年龄◆对应吉他控制器

本作是欧美人气音乐游戏《吉他英雄》登陆掌机平台的第一部作品，制作组巧妙地利用了NDS的机能，特别开发了一款插入GBA卡槽的吉他控制器，用于模拟吉他的4根琴弦。实际操作游戏时，需将NDS竖起，右手除大拇指外放置于吉他模拟器4个颜色不同的按键上，再根据游戏画面中出现的音块按下对应的按键，另一手则负责使用触控笔在屏幕上滑动琴弦。游戏的选曲大多都来自于欧美经典摇滚乐队，总数达到了30余首。



上旋高手3

Top Spin 3

推荐度 7

◆2K Sports◆SPG◆2008年6月23日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是著名网球游戏"《上旋高手》系列"的第三部作品。世界网坛名将费德勒、莎拉波娃等26位顶尖网球巨星都会在游戏中登场亮相，玩家可以选择喜爱的球员进行比赛。除常规的比赛模式外，游戏中还拥有一个独特的原创球员培育模式。在原创模式中，玩家要自创一名角色，通过艰苦训练和参加各种比赛来赢得荣誉，并最终把该名角色培养成为网坛第一人。另外多人联机对战模式依旧是本作的重头模式。



机器人瓦伊

WALL-E

推荐度 6

◆THQ◆ACT◆2008年6月24日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作改编自皮克斯公司的同名3D动画电影，讲述了机器人垃圾清理工瓦伊被派往地球清扫垃圾时所发生的奇妙故事。游戏的主题是寻找，所以小机器人瓦伊不需要与邪恶势力展开战斗，而只需开动脑筋解除各种机关。作为一款动作游戏，本作采用了关卡制来推动故事的发展，瓦伊需要通过一个个未知的领域来慢慢探索这颗垃圾星球。玩家除了可以操纵主角瓦伊外，在某些关卡内还可操纵女性机器人来进行游戏。



BLEACH 第三幻影

BLEACH ザ・サード・ファントム

推荐度 7

◆SEGA◆S・RPG◆2008年6月26日◆日版◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是以人气动漫作品《BLEACH》为题材的一款S・RPG作品，无论在剧情还是系统方面都有不错的表现。剧情上游戏采用了原创的故事，讲述了蓝染在成为破面军团老大之前的故事，而玩家扮演的则是与黑崎一护等人一起联手对抗虚的原创人物。游戏系统方面的亮点之一是升级点数分配系统，人物在升级时可以获得一定的点数，这些点数可以用来提升角色的能力或是领悟新的技能，角色朝哪个方向发展全由玩家自己决定。

大合奏！兄弟乐队DX

大合奏バンドブラザーズDX

推荐度 8

◆Nintendo◆MUG◆2008年6月26日◆1～8人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是NDS平台首发音乐游戏《大合奏！兄弟乐队》的续作。与前作相比，游戏加入了全新的歌曲和游戏模式。使用麦克风演唱歌曲的演唱模式，是本作新增的一项模仿卡拉OK的模式，只要哼出音调准确的曲子就可以通过每个关卡的挑战。传统的演奏模式为了照顾不同级别的玩家，特别加入了4个不同的游戏难度。专业的作曲模式也提供了多种作曲方法供玩家进行选择。另外，使用Wi-Fi还可以从网络上下载100首追加的曲目。

国盗头脑战 信长的野望

国盗り头脑バトル 信长的野望

推荐度 8

◆Koei◆SLG◆2008年6月26日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



"《信长的野望》系列"的一款原创新作。游戏中的武将们被做成了棋子的造型，玩家要利用触控笔移动这些武将棋子，在棋盘一样的地图上与敌棋接触并发生战斗。在单人的剧情模式中，玩家可以扮演某个战国大名来了解其一生，而在战乱模式中，玩家则要以统一日本为目标。游戏中一共有3个兵种，分别为铁炮兵、骑兵和枪兵，它们之间具有相互克制的关系。兵种还有等级之分，通过不断战斗可升级兵种。

寒蝉鸣泣之时 第一卷・祟

ひぐらしのなく顷に绊 第一卷・祟

推荐度 8

◆Alchemist◆AVG◆2008年6月26日◆1人
◆3990日元◆17岁以上◆无对应周边

《寒蝉鸣泣之时》是龙骑士07的恐怖电子小说，自PC版推出以来就以优秀的剧情吸引了无数人，之后陆续推出了PS2版和NDS版。NDS版以PS2版为基础，并增加了种种新要素。除了能够影响故事发展的全新系统"感情选择系统"外，NDS版还加入了大量的新剧情以及新角色，通过这些玩家可以进一步了解惨剧背后的故事。另外，快速储存、查看之前的对话以及随时回到已玩过的章节等细节方面也十分贴心。



剑、魔法与学园物

剑と魔法と学园モノ。

推荐度 7

◆Acquire◆RPG◆2008年6月26日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

一款原创的主观视点迷宫探索RPG，虽说如此，但实际上游戏直接沿用了PS2版《巫术学园2》中的不少要素。游戏中有着10个种族和15种职业，各种族由于能力方面的差别，都有着各自擅长的职业类型，种族和职业的搭配令角色的创建和培养充满乐趣。玩家可以前往各所学校的图书馆接取任务，任务完成后能够得到报酬，也可继续推进剧情。游戏的战斗系统不复杂，但同时出现的敌人很多，战斗颇有难度。



模拟大楼DS

ザ・タワーDS

推荐度 7

◆Digitoys◆SLG◆2008年6月26日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是让玩家建造摩天大楼的经营类游戏的NDS版。由于NDS双屏幕及触摸屏的功能，使得游戏的视野变得更加广阔，操作也更加便捷。游戏的主要内容仍然是建立一个属于自己的五星级酒店或者写字楼。玩家要根据顾客的各种需求，为他们建立各种服务设置，如电梯、公共厕所、澡堂、快餐店等等。通过贩卖、租售地产来挣得资金。随着顾客满意度及收入的增加，玩家可以逐渐增添大楼的高度，最终完成建设摩天大楼的目标。



魔界战记 魔界王子与赤之月

魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月

推荐度 8

◆日本一Software◆S・RPG◆2008年6月26日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是号称“史上最凶S·RPG”的《魔界战记》第一作的移植版，除了根据NDS的机能在音效、画面等方面作出少许调整外，游戏内容整体变化不大。4位数的最高等级和过亿的伤害让本作的游戏时间得到了无限延长。联机对战是NDS版的主打模式之一，游戏支持双人无线联机对战，对战的等级、胜利条件、思考时间等参数都可以根据玩家喜好自由设定。另外，游戏还追加了数名隐藏角色，包括《灵武战记》中的BOSS和暗黑议会的看板娘。



救急救命 超执刀2

Trauma Center 2

推荐度 7

◆Atlus◆ACT◆2008年7月1日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

人气手术游戏“《超执刀》系列”登陆NDS的第二作，沿用了Wii平台《超执刀 新血》的游戏系统，并追加了新的手术器械。为了使更多的玩家来尝试本作，制作组特地加入了EASY难度。玩家在游戏中可以使用激光刀、吸取器、缝合针等各类手术工具，为负伤躺在手术室的病人们进行手术。除了一些比较简单的外伤和内伤手术外，玩家还会在游戏里遇到比前作中更为可怕的癌变病毒，只有灵活利用超执刀能力才可在限定时间内挽回病人的生命。



七日死游戏

ナナシノゲエム

推荐度 8

◆Square Enix◆AVG◆2008年7月3日◆1人
◆5040日元◆15岁以上◆无对应周边



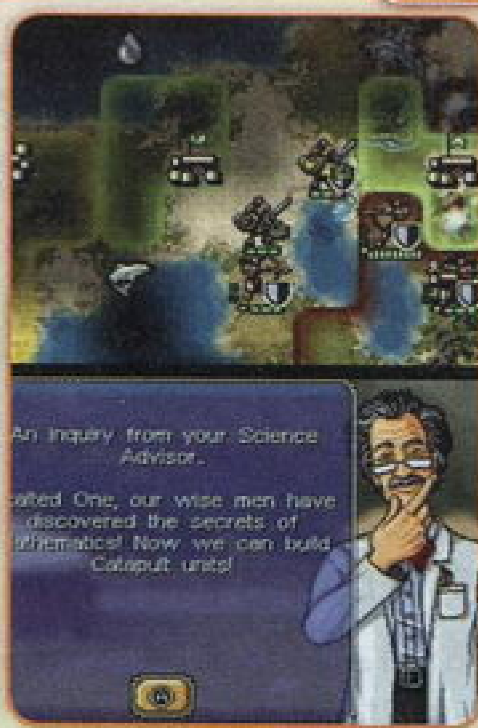
本作是一款原创恐怖冒险游戏。游戏中的世界分为两个，一个为现实世界，另一个为虚拟的游戏世界。现实世界中出现的很多谜团都需要依靠虚拟游戏世界给予的各种提示来一一解答。游戏的冒险部分则采用了第一人称视角的全3D操控方式，此时需要将NDS竖起来操作，而在游戏中遇到的鬼都是不可战胜的，只能逃离。另外本作还使用了3D环绕音效技术，这使得游戏中的场景表现显得更为真实和阴森。

席德梅尔之文明 变革

Sid Meier's Civilization Revolution

推荐度 7

◆2K Games◆SLG◆2008年7月8日◆1～4人
◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边



本作是知名SLG“《文明》系列”的续作，玩家在游戏中可以选择埃及、印度、中国等16个不同的文明，建设自己的居住地，发展农业、工业、经济，树立自己的文化，与其他文明展开外交或是战争，经历从原始社会到未来世纪的整个发展过程。游戏中还会发生一些现实历史中的重大事件，很多重要的历史人物也会登场。本作的节奏比以往的作品有所加快，上手难度也降低了，很适合以前未接触过此系列的玩家尝试。

传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团

伝説のスタフィーたいけつ！ダイール海賊団

推荐度 7

◆Nintendo◆ACT◆2008年7月10日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是人气游戏《传说的斯塔菲》的续作，游戏是标准的关卡式2D卷轴动作游戏。玩家要控制游戏的主人公海星王子斯塔菲，在7个风格各异的大关卡中冒险。游戏中斯塔菲拥有了全新的变身系统，火龙、海狮、幽灵等独具特色的换装，能够帮助斯塔菲解决冒险过程中遇到的各种难题。本作还支持一卡多人协力通关，2P玩家可以控制斯塔菲的妹妹斯塔蓓与斯塔菲共同冒险，她除了拥有斯塔菲的基本技能外，还有各种各样的特色能力。

火影忍者 疾风传 最强忍者大结集 激突 鸣人VS佐助

NARUTO ナルト 疾风传 最强忍者大结集 激突 ナルトVSサスケ

推荐度 6

◆Takara Tomy◆ACT◆2008年7月10日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



与系列以往的几部作品一样，游戏的战斗部分简单爽快，优秀的操作手感和魄力十足的忍术奥义让人大呼过瘾，满足特定条件后还可使用威力强劲的合体必杀技。值得一提的是，宇智波佐助和九尾鸣人也会作为隐藏角色在游戏中登场。平日玩家可操纵鸣人与木叶村居民交谈并接受各种任务，顺利完成任务的话可以获得丰富的报酬。本作支持最多4人同时联机对战，可拉上好友进行一场激烈的忍术对决。

节奏改造大战 龙剑战记2

カスタムビートバトル ドラグレイド2

推荐度 7

◆NBGI◆A・RPG◆2008年7月10日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是融合音乐节奏和对战格斗要素的新感觉游戏"《节奏改造大战》系列"的第二作，游戏的世界中流行一种融合了音乐节奏的格斗大赛，主人公莱奥为了获得大赛的冠军而开始了冒险。游戏以RPG的形式展开剧情，以正统的对战格斗形式来展开战斗，必杀技、超必杀技、连续技等一应俱全，并且还融入了特有的"节奏连击"要素。本作特别加入了Wi-Fi网络对战模式，玩家间对战变得更为方便。

破烂机器人浪漫大冒险 步行机车对战锦标赛

ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット ビーグルバトルトーナメント

推荐度 7

◆Irem◆A・AVG◆2008年7月10日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

游戏的故事背景定位在了蒸汽时代，在工业革命时期，诞生了一种可以两足行走的步行机车，这种步行机车被广泛应用于生活和生产中。在游戏里玩家扮演的就是一名驾驶步行机车的少年，通过在城市里接受市民的委托，完成运输或是退治等各种各样的任务。游戏的一大特色是玩家可以自由组装、改造和涂装自己的步行机车，改装后的步行机车不仅性能会发生改变，甚至连外形也会发生根本的变化。



高达 激战宇宙

ガンダムバトルユニバース

推荐度 9

◆NBGI◆ACT◆2008年7月17日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是"《高达 战争》"系列的第四作，除了加入了《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》两部作品的关卡和机体使得游戏内容进一步丰富外，游戏的系统方面也得到了一定程度的强化。新加入的僚机指示和机师技能系统可圈可点，算是几年里系列比较大的一个突破。另外游戏的难度也有了很大的提升，就算是以前作品里出现过的关卡，要在本作里获得高评价也决不是一件容易的事情。



合金弹头7

メタルスラッグ7

推荐度 6

◆SNK Playmore◆ACT◆2008年7月17日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边



刺激的战斗、搞笑的动作和超高的难度是"《合金弹头》系列"的特色。本作中包括了6代里新加入的两名角色，也继承了6代里的角色能力系统，每位角色都有着各自不同的特色，如能复活的拉尔夫，可以修理车辆的塔玛等。游戏的流程不长，但是难度不低，操作方面的一些小问题让游戏的难度进一步提升，即使是想在Easy难度下通关也需要花点时间练习。游戏的画面、音乐比前几作缩水不少，而且不支持联机对战。

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁

推荐度 10

◆Square Enix◆RPG◆2008年7月17日◆1人
◆5490日元◆全年龄◆无对应周边



“《勇者斗恶龙》系列”第五作的移植版，游戏采用了NDS版前作的游戏引擎，画面相较SFC版的原作有了明显提高。游戏的剧情优秀且带有一定的悲剧色彩，玩家需要从主人公的童年时代开始，去体验其坎坷的命运。独特的怪物同伴系统是本作战斗系统的核心，玩家可以将战斗中遇到的怪物收为同伴，一起展开冒险。相比原作，本作中增加了全新的新娘候选人狄波拉，其靓丽的外形和风趣的谈吐为游戏增添了新的色彩。

木乃伊 龙帝之陵

The Mummy:Tomb of the Dragon Emperor

推荐度 7

◆Sierra◆AVG◆2008年7月22日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边



本作是一款改编自同名魔幻电影的动作冒险游戏，关卡特色与风格具有浓郁的东方气息。玩家在游戏中可以选择操纵3名不同的主角去探索机关重重的古代陵墓，冒险时不光要与兵马俑进行激烈战斗，还要开动脑筋来解开各种谜题。在解谜环节中，玩家需要利用触控笔来输入各种汉字。本作采用了近身格斗与射击相结合的战斗模式，玩家在实际战斗时可随时利用触控笔点击屏幕来切换这两种不同的战斗方式。

黄昏综合症 禁断都市传说

トワイライトシンドローム 禁じられた都市伝説

推荐度 7

◆Spike◆AVG◆2008年7月24日◆1人
◆5040日元◆15岁以上◆无对应周边



PS时代著名恐怖AVG“《黄昏综合症》系列”时隔多年的续作。游戏围绕着玩家们所熟悉的“都市传说”这一题材而展开，玩家需要以三位女高中生的视点，去亲身体验一起又有一起的恐怖事件。游戏的音效十分出众，恐怖氛围营造得非常成功。游戏和一般的文字AVG不同，允许玩家操作三位女生在各个场所间进行移动。由于平台变为了NDS，游戏还加入了对双屏和触控机能的利用，一些谜题需要通过触摸才能解开。

无限轮回 梦归古城

インフィニットループ ～古城が见せた梦～

推荐度 7

◆日本一Software◆AVG◆2008年7月24日◆1人
◆5040日元◆12岁以上 ◆无对应周边

这是一款题材新颖的文字类冒险游戏。游戏中，玩家需要扮演一位由于看见了死神之眼而死去的王子的灵魂，为了了解事情的真相以及解决国内蔓延开的猝死怪病而在城堡内展开调查。为了达到其目的，玩家在游戏中可通过托梦和附身来提醒他人和获得情报，如果托梦正确的话那么该角色便会成功回避掉悲剧的发生。否则，时间就会倒退回王子去世的那天。游戏场景充满中世纪欧式风格，收集要素也非常丰富。

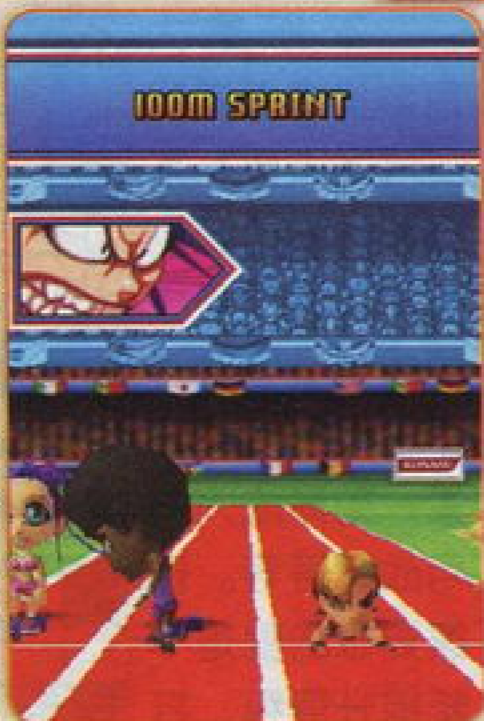


新国际田径运动会

New International ハイパースポーツDS

推荐度 8

◆NBGI◆SPG◆2008年7月24日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款风格轻松幽默的运动会题材游戏，游戏中收录了包括赛跑、游泳、跳水、举重等在内的24个运动项目，玩家可以通过在触摸屏上或点或划来操作角色进行比赛，上手非常简单。游戏包含了大量的收集要素，通过比赛来获取星星点数后，可以开启更多的隐藏角色、隐藏服装以及迷你游戏，所以即便是单人玩也可以很尽兴，而游戏支持最多4人联机对战，与朋友们一起进行此模式，游戏的对抗乐趣将成倍提升。

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

英雄传说 空の轨迹 the 3rd

推荐度 9

◆Falcom◆RPG◆2008年7月24日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

移植自PC平台的“《空之轨迹》系列”完结篇。相比前两作，游戏采用了新的男女主人公，玩家需要在异世界中展开新的冒险。游戏的战斗系统在前两作的基础上，加入了“远程技能”这项新要素，被设置成援护角色的同伴可令队伍拥有各种不同的辅助效果。游戏还加入了全新的扉系统，进入月之扉可以看到角色相关的长篇故事、星之扉为短篇故事、太阳之扉则为迷你游戏，将所有扉全部攻克令游戏时间有了保证。



罪恶装备XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

推荐度 8

◆Arc System Works◆FTG◆2008年7月24日◆1～2人
◆3990日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是日本大人气格斗游戏“《罪恶装备》系列”的十周年纪念作品。经过多次改良，本作的系统已经十分成熟，其他版本存在的各种Bug也都得到了修正。PSP版除了保留了剧情模式、生存模式以及任务模式等PS2版的丰富要素外，还增加了三对三组队战等独有的模式。游戏的收集要素相当丰富，除了通过排名赛获得的各种帅气称号外，完成特定的高难度任务还可以获得许多精美的图片。



家庭教师 REBORN!DS 炎之热斗 燃烧吧未来

家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来

推荐度 6

◆Takara Tomy◆FTG◆2008年7月24日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



与前几作相比，本作的可使用人数增加了不少，剧情使用的是漫画版最新的“未来篇”。主角阿纲与同伴们通过十年火箭筒来到了未来世界，阿纲发现，未来的自己早已不在人世，而彭格列家族也正面临着毁灭的危机……操作简单的本作即使是不擅长格斗游戏的玩家也能轻松上手，战斗时通过点击下屏还可以使用“家庭教师援护”以及各种匣兵器。本作系统贴心，剧情快进以及无限续命等设定节省了不少攻略时间。

盗贼皇女

スティールプリンセス

推荐度 7

◆MMV◆A·RPG◆2008年7月31日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以从大魔王身边偷盗宝藏为目的的A·RPG。游戏除了华丽的片头动画以外在剧情时还加入大量语音，流程方面多达140多个关卡，耐玩度颇高。游戏中还有非常独特的调配系统，刚开始只有一条鞭子，其余的装备则需要从每个故事环节的地图中获得，且一次只能携带一个，如果调配合理的话那么过关便会相对轻松不少，过关越迅速所获得的报酬越好。使用不同属性的武器去攻击相应弱属性的敌人是也取胜的关键所在。

多卡邦之旅 友好地对抗吧

ドカポンジャーニー! なかよくケンカしてっ

推荐度 7

◆Sting◆TAB◆2008年7月31日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是大富翁类桌面游戏“《多卡邦》系列”的初代重制版。该系列最大的特色就是融入了RPG的冒险元素，如育成人物与战斗等等。玩家要做的就是不断提升等级，打倒控制村庄的敌人并占领村庄。最后金钱最多或占领村庄最多的玩家便能获得胜利。游戏除了保留原作的系统，还特地加入了大量使用触控笔进行操作的迷你游戏。另外，本作还支持多人无线联机对战。为了达到目的，玩家之间必须互相陷害，阻止对方顺利前进。

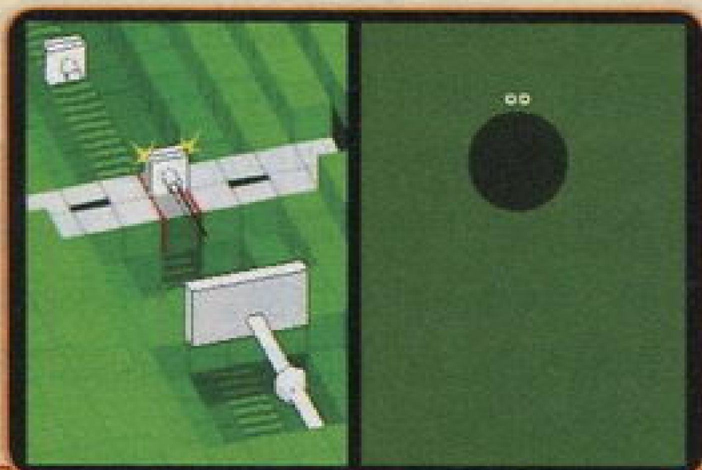
节奏天国 金

リズム天国ゴールド

推荐度 9

◆Nintendo◆MUG◆2008年7月31日◆1人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是GBA末期的超人气音乐游戏《节奏天国》的续作，游戏采用了《瓦里奥制造》式的小游戏集合模式，以锻炼玩家节奏感为目的。由于平台的变更，游戏从原来的按键操作改为了触摸操作，主要分为“点”和“甩”两个动作。为了照顾到所有的玩家，游戏中还加入了左右手不同的操作模式。如果以黄金评价通过关卡，就会得到一枚金币，利用金币可以开启一些全新的小游戏。小游戏总数合计在30种以上。



梦幻之星 携带版

ファンタシースターポータブル

推荐度 9

◆SEGA◆A·RPG◆2008年7月31日◆1～4人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

本作继承《梦幻之星 宇宙》以及资料片的世界观和系统制作而成，并根据掌机的特点对画面和操作都进行了适当的调整。游戏中的4大种族和8种职业都有着各自的能力特点，系统提供的角色外貌设计更为多样，可收集装备数量过千。战斗的动作要素得到一定程度的强化，武器的攻击分为普通攻击和特殊攻击，如果选择的是机器人或者兽人的话，当能量槽蓄满的时候还可以释放出华丽的必杀技或是拥有变身本领。



心跳魔女神判2

どきどき魔女神判！2

推荐度 7

◆SNK Playmore◆AVG◆2008年7月31日◆1人
◆5040日元◆17岁以上◆无对应周边



本作是以触摸魔女并找到其身上的印记为卖点的另类游戏"《心跳魔女神判》系列"的第二部作品，主人公仍旧是被恶魔缠身、负责帮助寻找魔女的不良中学生西村恶倪。游戏延续了前作邪恶、搞笑的故事情节，并且为主人公西村增加了新的后宫阵容。除了战斗和剧情部分外，游戏最核心最吸引人的还是"触摸"系统，为了让魔女现身，玩家要对游戏中可爱性感的MM们出手，用触控笔触摸她们的敏感部位来引出魔女的印记。

反叛的鲁鲁修R2 盘上的GEASS剧场

コードギアス 反逆のルルーシュR2 盘上のギアス剧场

推荐度 7

◆NBGI◆TAB◆2008年8月7日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是根据人气动画《反叛的鲁鲁修》改编而成的作品。玩家在游戏中可扮演一位原创角色，以转学生的身分去接近鲁鲁修等人，并通过种种方法拉近与他们之间的距离，迎来各种结局。游戏中提升好感度的主要方法是与鲁鲁修等人一起玩迷你游戏，迷你游戏的种类非常丰富，从射击类、益智类到动作类应有尽有。在游戏中玩家不但能看到鲁鲁修等人可爱的Q版造型，还有大量在原作中不曾出现的恶搞台词。

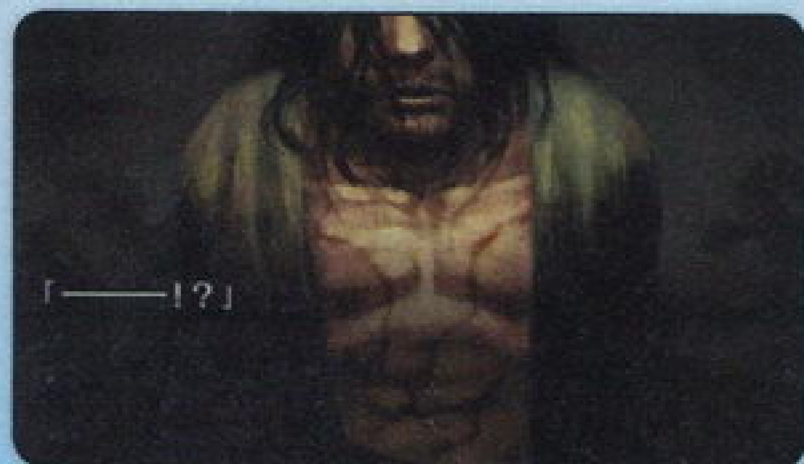
流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿

流行り神2 ポータブル 警视厅怪异事件ファイル

推荐度 8

◆日本一Software◆AVG◆2008年8月7日◆1人
◆5040日元◆15岁以上◆无对应周边

这款游戏是由PS2平台同名游戏追加全新要素后移植而来。本作拥有着极其成熟的恐怖气氛，身为警察的主人公要面对生活中发生的一系列似是而非的"灵异事件"。游戏中存在着很多的分支选项，根据玩家的选择可将故事发展导向"科学"和"灵异"两条路线。选择某些附带风险的选项会消耗掉一格勇气值，可能交换到某些事件的关键线索，但运气不好的话也有可能会出现一些极为恐怖的场景画面。



玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌

マール王国の人形姫 天使が奏でる爱のうた

推荐度 7

◆日本一Software◆RPG◆2008年8月7日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



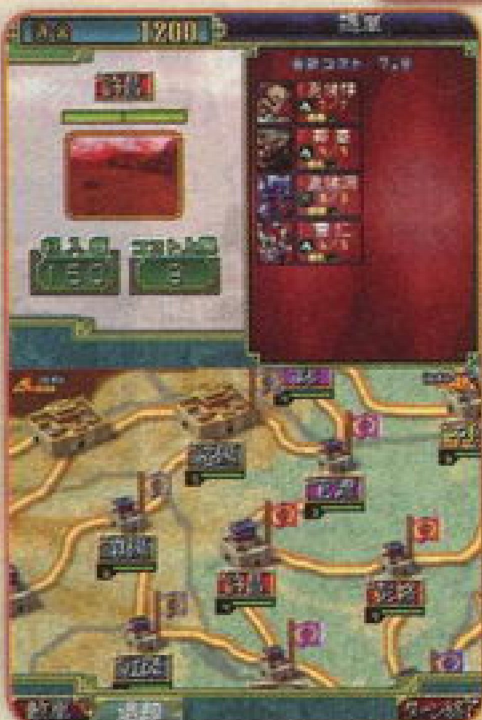
本作是曾经在PS平台上推出的同名游戏的移植版。游戏的风格和剧情都充满了可爱的童话色彩，经过重新绘制的人设更是体现了这一点。故事讲述了一个拥有与人偶沟通的特殊能力的女孩柯奈特，在人偶同伴的帮助下打倒坏魔女拯救心爱的王子的故事。本作的特别之处在于不少重要剧情都采用了音乐剧般的过场方式来进行，因此本作又被称为音乐RPG。而已经出现过的音乐过场还能在"鉴赏模式"中进行查看和回放。

三国志大战·天

三国志大战·天

推荐度 7

◆SEGA◆SLG◆2008年8月7日◆1～2人
◆6615日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作移植自日本大人气街机游戏《三国志大战3》。NDS版中加入了全新的模式“战略之章”，在这个模式中玩家可以选择成为某个势力的领导者，利用手上的卡片对其他势力的领地展开侵略行动，最终统一天下，过程中玩家还能看到各种历史名事件。除此之外，本次NDS版还增加了大量新卡，并为保证游戏的平衡性而对旧卡的数值进行了调整。游戏的规则看似复杂实际很容易上手，初期还会有详细的图文教程。

召唤之夜2

サモンナイト2

推荐度 8

◆NBGI◆S・RPG◆2008年8月7日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



“《召唤之夜》系列”第二作的NDS复刻版，游戏在保留了原作精华的同时，加入了许多NDS版独有的新要素。其中BRAVE CLEAR是NDS版新加入的系统，剧情关卡中只要在限定的等级内过关，就能获得强化队伍能力的队伍点数。“召唤交流”系统也同样保留了下来，同时还加入了许多PS版没有的召唤兽。不过美中不足的是，因为容量的限制，NDS版比原作缩水了不少，语音和过场动画部分都被删除，算是本作惟一的遗憾。

怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说

モンスターファームDS2 蘇る！マスターブリーダー传说

推荐度 7

◆Tecmo◆SLG◆2008年8月7日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《怪物农场》系列”登陆NDS平台的第二作，玩家在游戏中要扮演一名怪物驯养师，从创造怪物到慢慢培养、最终向“驯养大师”这一目标发起挑战。游戏最大的特征就是怪物们多彩的诞生方式，玩家可以通过绘制图案、输入特定的文字等奇特的方式来产生各种怪物。本作除了收录玩家所熟悉的经典怪物外还准备了90种全新的怪物，使怪物总登场数达到了270种以上，不同类型间怪物的能力成长以及技能习得情况都会有所不同。

火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

推荐度 9

◆Nintendo◆S・RPG◆2008年8月7日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是系列初代作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的强化重制版，玩家要扮演已灭国的阿利提亚王国王子玛鲁斯，为了对抗邪恶帝国德鲁亚以及复兴祖国而踏上征途。游戏承袭原作故事剧情，画面与系统方面则焕然一新，全新的序章情节、地图内增加记录点以及职业更变系统等众多原创要素颇具魅力。另外，作品设置了六种不同难度来满足不同层次的玩家，Wi-Fi商店还会定期提供一些特殊道具来进行贩卖。

麦登美式橄榄球09

Madden NFL 09

推荐度 6

◆EA Sports◆SPG◆2008年8月12日◆1人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是著名橄榄球游戏“《麦登美式橄榄球》系列”的最新作品。本作不光收录了美国橄榄球联盟全新赛季中的所有32支球队乃至各队球员的最新数据资料，还利用了全新图形引擎来打造出逼真的球员模型和比赛场地。游戏中设置有适合老玩家和新手玩家的各种比赛模式，其中包括有联赛模式、职业生涯模式和训练模式。依靠独特的画面回放系统以及即时指导可以让玩家的战术水平获得提升。



东京魔人学园剑风帖

東京魔人学園剣風帖

推荐度 7

◆MMV◆S・RPG◆2008年8月21日◆1人
◆5229日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是曾经在PS平台上推出的“《东京魔人学园》系列”第一作的移植版，同时也是系列的十周年纪念作品。故事讲述获得特殊能力的主人公运用自己的力量，和同伴们一起消灭了欲统治世界的恶人。AVG部分的“感情输入系统”是游戏的一大特色，当他人嘲笑你时可以选择生气，而他人向你伸出援手时，你也可以诚实地选择高兴，种类丰富的选项不但会影响剧情的发展，同伴的战斗能力也会因玩家的选择而发生变化。

西格玛倍音

シグマ ハーモニクス

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2008年8月21日◆1人
◆5490日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是一款融入音乐要素的新概念RPG，拥有极其复杂的世界观和艰深难懂的剧情。游戏以黑上家凶杀案和西格玛调和世界这一明一暗两条线路展开，主人公要借助大钟的力量发动穿越时间的能力调查黑上家灭门案的元凶逢魔，将其击败以纠正时空的倒错。战斗加入卡片和音乐要素，根据音轨的积蓄情况来决定行动的系统类似RTB系统，配合女主人公各职业间的不同性能极具战略性。隐藏关卡“死之章”也可满足喜欢练级的RPG玩家。

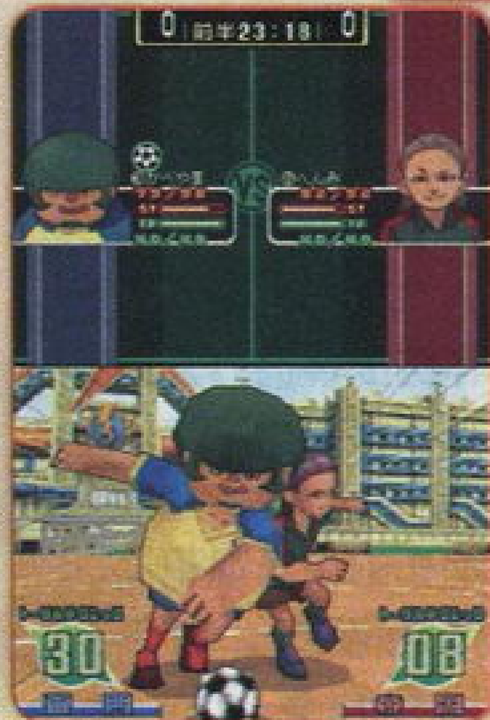


雷电十一人

イナズマ イレブン

推荐度 8

◆Level-5◆RPG◆2008年8月22日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



Level-5精心打造的新型足球RPG作品，主要讲述的是弱小的雷门中学足球队在队长园堂守的带领下逐步夺下全国足球大赛桂冠的故事。游戏加入了即时战略和RPG的要素，比赛中的传球、射门等动作都需要点击触摸屏来完成。超过1000人的可招募球员让游戏的发掘要素满点，而形式各异的必杀技更是让人热血沸腾。作品通关后会追加强劲的隐藏队伍，其中包括该社另一人气系列“《雷顿教授》”中的角色，极大地丰富了游戏内容。

N+

N+

推荐度 7

◆Atari◆ACT◆2008年8月26日◆1～3人
◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边

《N+》本是PC平台的一款Flash游戏，但不要被它简单的框架所迷惑，本作的难度可绝对能让人抓狂。在游戏中玩家要控制一个忍者挑战各种密布机关的关卡，只要到达每一关的出口就算过关，虽然被称之为忍者，但他并没有多大的本事，能做的也有跑和跳而已，所以如何过关考的就是玩家的操作水平。另外游戏还有一个编辑模式，如果觉得游戏默认关卡还不够过瘾的话，可以用编辑模式来挑战自己的极限。



FATE/老虎斗技场 加强版

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

推荐度 7

◆Capcom◆FTG◆2008年8月28日◆1～4人
◆5240日元◆全年龄◆无对应周边

本作是根据PC上的人气游戏《FATE》改编而成的乱斗作品，《FATE》、《Fate/Zero》以及《月姬》里的角色们会以可爱的Q版造型在游戏中登场。游戏的战斗系统简单明了，通过游戏中的影像教程玩家们就可以轻松上手，门槛很低。本作的剧情一扫原作阴暗的气氛，充满了恶搞成分，角色们不曾在原作中露出的可爱一面想必会让FANS激动不已。除此之外，游戏中还有大量精美CG和角色服装等着玩家去收集。



蓝龙PLUS

ブルードラゴン プラス

推荐度 7

◆AQ Interactive◆RTS◆2008年9月4日◆1人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边



《蓝龙》是由鸟山明担当人设、坂口博信倾力打造的X360人气大作，而本作的故事情节紧接在《蓝龙》之后。游戏保持了前作的世界观和角色设定，并且会有更多的“影”使用者在游戏中登场。本作的游戏类型为即时战略，玩家要使用触控笔在屏幕上点击操纵角色们进行移动、攻击、使用魔法等操作。游戏大地图部分的移动是以回合制来进行的，除了到达特定地点完成剧情外，还需要保卫最上层的基地不被爆弹机器人所侵占。

孢子 生物编辑器

Spore Creatures

推荐度 8

◆EA Games◆AVG◆2008年9月7日◆1人
◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



《孢子》是由“《模拟人生》系列”的制作人Will Wright花数年时间打造的PC平台大作，NDS版简化了PC版的许多内容，强化了冒险及故事流程，变成一款纯正的AVG冒险游戏。故事讲述的是主角为了救回被外星人抓走的同伴而展开的冒险之旅，主角最初只是一个单细胞生物，随着冒险进行他会不断得到进化。游戏最大的特色就是玩家可以随意搭配主角身上的各个部位，由此创造出造型各异的角色来。

口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

推荐度 10

◆Nintendo◆RPG◆2008年9月13日◆1～8人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

《口袋妖怪》第四代正统作品的资料篇，在保持了《钻石·珍珠》的全部要素的同时，整合了大多数原本需要分别在两个版本中才能收集的精灵，并增加了破裂世界的剧情，



通关后更有战斗开拓区及更强大的馆主和NPC供玩家不断挑战。本作还大量增加了定点教学技能，让许多精灵的战术和使用也发生了一定的变化。另外本作加入了多种精灵的新形态，其中塞伊米和基拉帝纳更是与2008的《口袋》剧场版遥相呼应。

星球大战 原力释放

Star Wars: The Force Unleashed

推荐度 8

◆LucasArts◆ACT◆2008年9月16日◆1～4人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是“《星球大战》系列”的续作，游戏背景设置在了《星球大战》电影第3与第4部之间，而故事剧情则是完全原创的，讲述了黑武士达斯维达所派遣的神秘学徒在星际间展开的冒险故事。本作的最大卖点是原力系统，为了配合该系统，游戏被设计成了纯粹的打斗类型。游戏中拥有故事模式、原力释放模式以及多人联机模式。全技能、隐藏角色、强化服装和视频原画等都需要通过收集物品或战斗来获得。



家庭教师REBORN 斗技场

家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ

推荐度 7

◆MMV◆FTG◆2008年9月18日◆1～2人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边

本作采用了原创剧情，在十年后的世界中，阿纲为了破坏暴走的虚拟训练装置救出被困在彭格列基地内的京子等人，与装置制造出的虚拟人物展开了激烈的战斗。除了剧情模式以外，游戏中还有极具挑战性的任务模式，当中足足有130件任务等待玩家去完成。通过战斗玩家有机会获得购物点数，利用购物点数可以在商店内购买各种服装道具，来打扮喜爱的角色。在对战模式中玩家还可以把战斗过程保存下来，今后拿出来欣赏。



龙珠DS

ドラゴンボールDS

推荐度 8

◆NBGI◆A·AVG◆2008年9月18日◆日版◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是“《龙珠》系列”登陆NDS的第三作，游戏改编自初代《龙珠》作品，讲述了少年时代的孙悟空和布尔玛寻找七颗可以实现任何愿望的不可思议龙珠的故



事。本作的操作主要通过按键和触控屏结合的方式来实现，NDS的十字键控制小悟空的移动，而打斗则由触控笔来完成，游戏中小悟空主要分为拳脚和如意棒两种攻击模式，两种模式都有独立的触控方法。游戏的推进以章节的方式进行，每个章节只要完成指定的任务就能过关。

侍道 携带版

侍道ポータブル

推荐度 8

◆Spike◆A・AVG◆2008年9月18日◆1～2人
◆3990日元◆15岁以上◆无对应周边

本作移植自PS2平台，是一款以明治时代武士为题材的动作冒险游戏。玩家在游戏中扮演一名偶然被牵扯进当地两大士族斗争当中的流浪剑客，两天时间内可在六崖骨任意发展分支剧情迎接相应的结局，自由度极高。游戏的战斗系统存在着各种攻击判定以及剑术技巧，在战斗中需要充分发挥并利用，深入研究便能体会到其中无穷的乐趣。游戏中包含了大量收集要素，包括各式武器、不同结局和称号等等，保证了作品的耐玩度。



星之卡比 超级无敌豪华版

Kirby Super Star Ultra

推荐度 8

◆Nintendo◆ACT◆2008年9月22日◆1～4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本作是以SFC版《星之卡比 超豪华版》的重制版，作品保持了系列轻松、可爱、有趣的画面以及低门槛上手要求等特征。在完全保留原作内容的前提下，对部分物品的位置进行了变动，并且加入了一些迷你游戏。本作采用了类似话剧的方式，当玩家完成了规定场景的内容后就会追加全新的剧本，其中包括迷宫寻宝、银河大战、竞速等等。另外，当玩家打通了原版的6个模式外还会追加NDS版独有的4个新模式。

乐高蝙蝠侠

Lego Batman

推荐度 7

◆Warner Bros◆ACT◆2008年9月23日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边



本作是继《乐高印地安纳琼斯》之后的又一款乐高作品，主题取材自漫画英雄电影“《蝙蝠侠》系列”，电影中的角色都会化身为乐高形态出现在本作中。玩家要同时控制蝙蝠侠和罗宾，共同惩治那些经典的死对头们。本作以动作与解谜相结合的方式展开故事，其中的解谜环节是游戏的重点环节。除普通关卡以外，游戏中还专门设置有可以操纵反面角色的特殊关卡，在该模式中玩家可以与蝙蝠侠展开较量。

噩梦骑士

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

推荐度 8

◆Sting◆S・RPG◆2008年9月25日◆1人
◆6090日元◆全年龄◆无对应周边



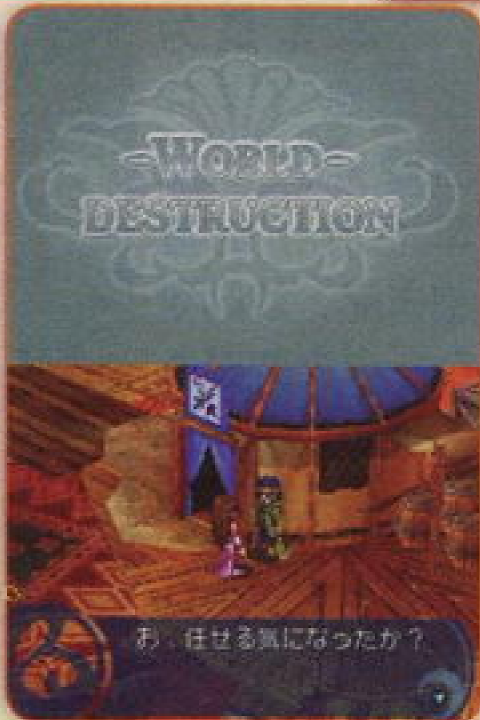
本作是知名游戏《约束之地》等作品的开发商Sting的又一款S・RPG，游戏在世界观上继承了这两部作品，讲述变为灵魂的王子带领自己的部队对抗恶魔。游戏的战斗融入了即时要素，各种华丽的魔法攻击以及对应的特殊操作都让游戏保持着不低的策略性。本作还有一个吸引人的地方就是可以与GBA版的《尤歌朵拉同盟》进行联动，只要同时插上NDS与GBA的卡带在游戏中就可以遇到《尤歌朵拉同盟》中的角色。

毁灭世界 被引导的意志

ワールド・デストラクション 导かれし意思

推荐度 7

◆SEGA◆RPG◆2008年9月25日◆1人
◆5980日元◆12岁以上◆无对应周边



由SEGA推出的一款大制作原创RPG作品，游戏中玩家的目的并不是拯救世界，而是去毁灭世界。游戏的战斗画面采用双屏显示，一些BOSS战较具魄力。普通攻击分为斩击和打击，玩家需要通过按键来输入操作，战斗极具爽快感。游戏还引入了新颖的台词系统，游戏过程中角色的某些台词会被记录下来，并可进行装备，这样在战斗中我方就可以拥有各种辅助效果。由于采用了大容量卡带，游戏的动画和语音都很丰富。

玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+

マナケミア 学園の錬金術士たち ポータブルプラス

推荐度 7

◆Gust◆RPG◆2008年9月25日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

作为移植版的本作增加了大量新要素，除了新道具、语音以外，还有极具挑战性的通信协力模式。在通信协力模式中玩家可以和好友联手，去挑战各种在本篇中不曾出现过的强大BOSS，成功打败这些BOSS后有机会获得各种珍贵道具。作为炼金术学园的一名学生，玩家平日要乖乖完成老师布置下来的课题，课题的种类有很多，如消灭强敌、寻找素材制作道具等。如果没能在限定时间内完成，还会被老师留下来补课。



索尼克编年史 暗黑兄弟会

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

推荐度 7

◆SEGA◆RPG◆2008年9月26日◆1人
◆34.99欧元◆7岁以上◆无对应周边



本作一改老牌横版ACT类型，以RPG形式登陆NDS，并充分巧妙地运用了NDS的触控特点。游戏的画面由3D结合2D构成，大地图上采用的是2D背景加全3D人物，而战斗时则转为全3D的画面；游戏虽然仍然保留很多动作要素，但战斗却是标准的回合制，攻击分为普通攻击和威力强大的POW攻击，主角索尼克和其他角色都各自拥有6种POW攻击技能，每种POW技能都拥有3个等级。另外丰富的收集、解谜、探索等要素保证了游戏流程长度。

一骑当千 雄辩之拳

一骑当千 エロクエント フィスト

推荐度 7

◆MMV◆ACT◆2008年10月2日◆1人
◆5229日元◆15岁以上◆无对应周边

这是一款横向卷轴类的闯关动作游戏，由日本动漫《一骑当千》的第三季改编而成。除了动画里的人物外，还追加了全新原创人物关平。角色都拥有着各种华丽的格斗技，玩家在不需要什么技术的情况下就可使用它们享受横扫千军的爽快感。在被攻击时角色的衣服会随着受伤程度而破损，使得“鼻血度”逐渐提升。而在每一关结束的时候还可以获得一定的能力点数用来强化各项能力。另外，游戏里还有着大量的CG可以给玩家欣赏。



超时空要塞 王牌开拓者

マクロスエースフロンティア

推荐度 8

◆NBGI◆ACT◆2008年10月9日◆1 4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是由制作“《高达 战争》系列”的Artdink所开发的一款动作游戏，游戏以著名动画《超时空要塞》为题材，在掌机上再现了原作中激烈的空战场面。游戏收录了“《超时空要塞》系列”的五部主要作品，并且像歌、变形战机和三角恋等系列不可或缺的要素也加入了进来，让玩家自始至终都有跟着原作走的感觉。虽然整部作品无论画面和手感都和“《高达 战争》系列”太过相似，但也不失为一款优秀的动作游戏。



卡片召唤师DS

カルドセプトDS

推荐度 8

◆SEGA◆TAB◆2008年10月16日◆1 4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是为了纪念《卡片召唤师》10周年而制作的复刻作品，规则复杂、收集要素丰富是游戏的耐玩之处。卡片总数超过了370张，每一张卡片均出自名家之手，且有详细说明。游戏采用“大富翁”的方式进行，通过掷骰子、召唤魔物占领领地来收取通行费，而游戏的最终目的则是要比对手优先赚取到规定数额的魔力值。游戏中卡片分为魔物卡、道具卡和魔法卡三种类型，将三种卡片组合使用以保卫或夺取领地是战斗系统的核心。

勇者别嚣张or2

勇者のくせになまいきだor2。

推荐度 8

◆SCEJ◆SLG◆2008年10月16日◆1人
◆3980日元◆全年龄◆无对应周边

在《勇者别嚣张》的世界里，玩家扮演的再也不是英雄救美的勇者，相反玩家要化身为破坏神，帮助魔王打败闯入迷宫的勇者，达成称霸世界的目的。玩家要做的事，就只有用铁镐不断挖掘而已，当挖开有养分的土壤魔物就会诞生，构建庞大的魔物军团是抵御勇者的惟一手段。作为系列的第二作，本作的架构和前作区别不大，但是更加充实的内容使得游戏的可玩性更高，并且加入了突然变异系统也使游戏有了新的打法。

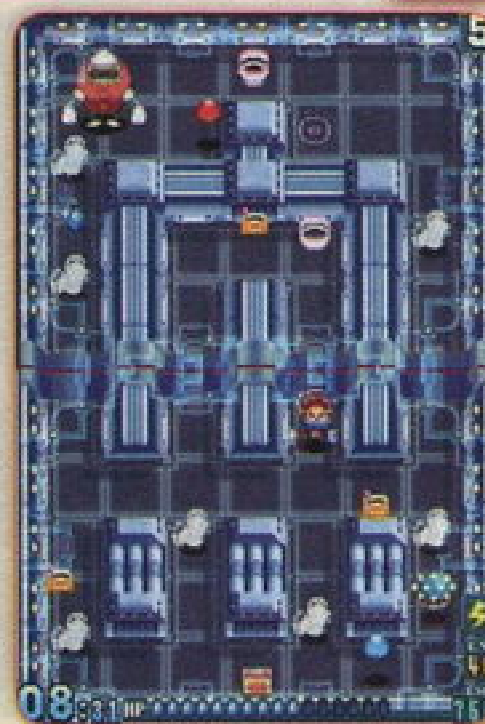


AWAY 混乱的迷宫

AWAY シャッフルダンジョン

推荐度 6

◆AQ Interactive◆RPG◆2008年10月16日◆1人
◆5299日元◆全年龄◆无对应周边



本作由坂口博信、大岛直人等著名游戏制作人联袂打造，游戏讲述的是主角为救出因为AWAY现象而被困在迷宫里的村民们、并在冒险中解开小岛隐藏的巨大秘密的故事。作品最大的亮点在于其独特的迷宫混乱切换系统，利用NDS的上下屏进行迷宫的随机切换。在迷宫中冒险时会遇上各式魔法生物“胡朋”，它们会跟随主角并利用自身的魔法来予以协助。另外，当游戏剧情推进到一定程度后还能对主角所在的村庄进行设施扩张以提供更多便利。

湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版

Midnight Club：LA Remix

推荐度 7

◆Rockstar Games◆RAC◆2008年10月20日◆1～4人
◆39.99美元◆12岁以上◆无对应周边

本作是根据次世代家用机版《湾岸午夜俱乐部4 洛杉矶》进行移植并调整的作品，不仅优化了游戏读取时间，而且针对掌机的特性还新增了许多不同的竞赛类型。游戏中玩家可通过道路上的黄色烟雾所指方向或者屏幕左下角的GPS小地图来保证路线的正确。快速游戏模式中玩家可迅速与对手进入比赛，车型与赛道都是随机的。玩家还可使用赚得的金钱购买赛车的部件，并实施改装以增强赛车性能或者改变赛车的外观。



BLEACH 灵魂嘉年华

BLEACH ソウル・カーニバル

推荐度 7

◆SCEJ◆ACT◆2008年10月23日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作的登场人数达到了80位以上，这样的数量在《BLEACH》作品中是前所未有的。游戏中所有角色都会以Q版造型出现，就连原作中丑恶的“虚”看起来也十分可爱。玩家每次出战时可以带上三名援护角色，80多名角色都可作为援护使用，若能合理利用他们各自的特技，无论多强大的敌人也不足为惧。游戏的收集要素相当丰富，利用在关卡中获得的金钱，玩家可以去商店内购买BGM、海报以及手办等。



恶魔城 被剥夺的刻印

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

推荐度 9

◆Konami◆ACT◆2008年10月23日◆1～2人
◆5250日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是“《恶魔城》系列”在NDS上的第三作，让人眼前一亮的女主角是本作最抢眼之处，除此之外游戏比前几作还有不少变化。全新的刻印系统加快了战斗的节奏，



玩家可以用各种刻印组合出强力的必杀技。游戏中的场景不再局限在恶魔城之中，而是分散在城周围各地让玩家有更多场景可探索。游戏的画面和音乐保持了系列一贯灰暗的中世纪风格。游戏的难度比较高，如果不擅长动作游戏可能会觉得很难上手。

个性时尚 女生模式

わがままファッション ガールズモード

推荐度 7

◆Nintendo◆SLG◆2008年10月23日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是任天堂为女性玩家们量身打造的一款时尚装扮游戏。游戏中玩家要体验从服装店店员到独立店长的创业经历，面对形形色色的顾客，玩家需要帮她们寻找到最符合要求的服饰，还要在顾客的预算范围内尽力提升营业额。本作收录了1万多种服饰，除了为客人们服务，玩家也可以对自身形象进行从头到脚的改造。游戏后期玩家还可以以自己创造出的形象参加时尚大赛，与众多时尚高手们一决高下。



令旗所向

采配のゆくえ

推荐度 8

◆Koei◆AVG◆2008年10月23日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



本作是由《无双》小组所制作的一款原创AVG，玩家要以石田三成一方的视角，去体验日本战国时期著名的关原合战，而一些知名的战国角色也在游戏中一一亮相。游戏有着相当优秀的人设以及音乐，在游戏方式上大胆借鉴了《逆转裁判》的成功经验。在战略部分，玩家可以通过四处对话等方式来获取情报，而在合战部分，玩家则需要指点兵将与对手作战。游戏还有一个“说得”环节，玩家可以通过收集的情报来说服固执的角色。

你的勇者

キミの勇者

推荐度 7

◆SNK Playmore◆RPG◆2008年10月23日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



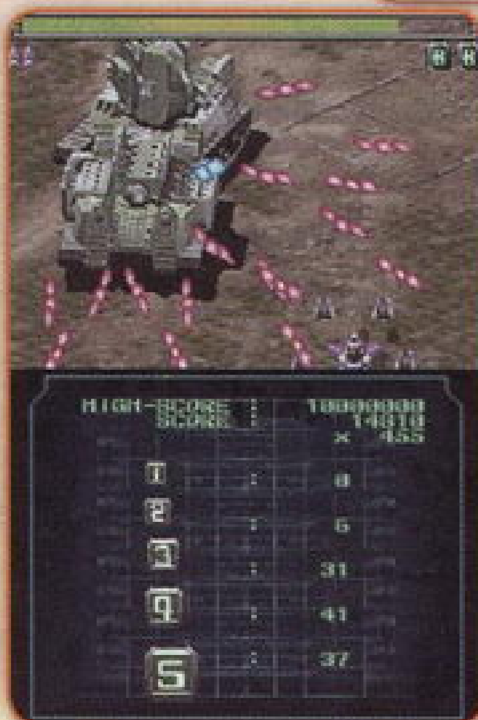
本作是一款充满童话色彩的作品，玩家要做的就是扮演手持星之键的可爱小勇者，去打倒破坏世界和平的大魔王。游戏一共分为25话，每一话基本只需要30分钟左右便可完成。在剧情对话中玩家时常会看到各种选项，这些选项会直接影响接下来的剧情发展以及能够获得的CG，想要收齐全CG的话只通关一次可是不够的。另外，通关后的大量任务以及难度极高的隐藏迷宫也一定程度保证了游戏的耐玩性。

决意 死亡标记

ケツイ デスレーベル

推荐度 7

◆Arika◆STG◆2008年10月23日◆1～8人
◆5800日元◆全年龄◆无对应周边



街机射击名作“《决意》系列”的最新作《决意 死亡标记》正式登陆NDS平台，游戏设置有两架性能各异的战机供玩家选择。模式方面包括单人模式、联机模式以及练习模式，其中单人模式根据难易度的不同准备了多个关卡，本作有个特别之处在于改变难度不仅仅会引起舞台的变换，BOSS数量以及弹幕的多少都会做出一定程度的调整。除此之外，作品还搭载了回放机能，系统会自动对游玩过程进行录像以供玩家之间进行交流。

DJMax携带版 酷懒之味

DJ Max Portable : Clazziquai Edition

推荐度 8

◆Pentavision◆MUG◆2008年10月24日◆1～2人
◆48000韩元◆12岁以上◆无对应周边

本作是“《DJMax》系列”登陆PSP平台的第三作，画面依然炫丽无比。游戏取消了前作的经验值和等级设定，而是一种全新的游戏方式，即俱乐部挑战模式。新追加的街机挑战模式，包括2B/4B/5B/6B/4BFX，而Freestyle也被收录在该模式下。本作的难度有所下降，滑杆得以改良，只用任何一个方向碰一下摇杆即可；Fever系统得以进化，满槽时不发动，等到再次积满再发动，那么倍率就会上升，最高积累至×5。



希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+

シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2008年10月30日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是Wii版《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，由于NDS机能的限制，游戏将原有的语音进行了删减，并用CG图片代替了动画。不过本作还是保留了原作中的大量精华系统，并且增加了希德的冒险部分和两种新职业。游戏中的陆行鸟可以转职成12种不同的职业，每一种职业都有其专门的职业等级和技能。合成系统允许玩家将游戏中收集到的武器和装备进行合成。希德部分的冒险与陆行鸟风格完全不同。

阿瓦隆代码

アヴァロンコード

推荐度 7

◆MMV◆A・RPG◆2008年11月1日◆1～4人
◆5229日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款创意十足的作品，玩家操作的主人公会在精灵们的陪伴下，为创造美好新世界而踏上旅途。预言书系统是游戏的亮点，玩家可以利用预言书修改敌人的能力或武器的性能，以此来解开各种谜题或使战斗变得更加轻松。除此之外，玩家甚至还能修改其他角色的喜好以及身体状况。在游戏中玩家可通过送礼物来提高部分异性的好感度，好感度达到一定程度并触发了恋爱事件后便有机会与其发展为恋人关系。

女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

推荐度 9

◆Square Enix◆RPG◆2008年11月1日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边



"《女神侧身像》系列"的外传性作品，游戏的主角是原创的人类少年威尔弗雷德。游戏中融入了很多S・RPG的要素，玩家需要在地图上通过走格子的方式来移动。实际战斗系统一如既往地出色，玩家依然可以将角色配制在不同的键位上，通过按键来形成爽快的连续攻击，并发动威力巨大且具有观赏性的决之技。"女神之羽"是本作的新要素，通过使用它主角可以学会新的技能，但代价是相应同伴的永远离队。

赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人

赤川次郎ミステリー 月の光 -沉める钟の杀人

推荐度 7

◆MMV◆AVG◆2008年11月6日◆1人
◆3990日元◆15岁以上◆无对应周边



移植自PS2版的同名作品，也是NDS上"《赤川次郎》系列"的第二弹。游戏的人物依然采用的是剪影手法，一些场景则使用了实景拍摄。游戏的推理可以用按键和触控笔两种方式操作，凡是遇见可疑的地方系统都会给字体打上彩色字迹，然后便可以用触控笔去点击以寻找线索。而依靠人际关系图来解决案件也是关键所在。此次游戏还新追加了推理地点的选择，通过选择不同的推理地点，完全可能得出不同的结果。

思乡之风

ノスタルジオの风

推荐度 8

◆Tecmo◆RPG◆2008年11月6日◆1人
◆5800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款幻想系的原创RPG，制作风格则充满复古要素。游戏以主人公为寻找父亲而踏上飞空船的冒险之旅为开端，展开一场以拯救世界为目标的老套而浪漫的冒险。游戏中上屏显示全3D游戏场景，下屏则是完全手绘风格的地图显示。飞空船是游戏的一大特色，玩家不仅可以使用其旅游世界，还可以用来作为战斗机器，使用各种零件对其改装可加强战力。迷宫部分采用的是踩地雷式的遇敌，战斗画面非常简洁，不过战略性略差。

DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽·函馆·极寒的峡谷 复仇之影

DS 西村京太郎サスペンス2 新探偵シリーズ 金沢・函館・極寒の峡谷 復讐の影

推荐度 7

◆Tecmo◆AVG◆2008年11月13日◆1人
◆3990日元◆15岁以上◆无对应周边



这是“《西村京太郎悬疑》系列”的正统续作，跟《山村美纱》相比，“短篇模式”再度回归让可玩性提高不少，可以根据游戏时间的长短选择适合的模式，而游戏的剧情容量也比前作多了近一倍。全新的移动方式可以让主角快速赶到指定地点，比前作省去了不少麻烦。此次舞台背景转移到了金泽、函馆和极寒的峡谷三个地方，主人公依然要破解三起杀人事件。推理过程进一步提高难度，而同时支持触摸屏和按键的操作方式也得以保留。

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

不思议のダンジョン 风来のシレン DS2 沙漠の魔城

推荐度 9

◆SEGA◆RPG◆2008年11月13日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是GBC版《沙漠的魔城》的复刻版。玩家在游戏中可以合成强力的装备，培养可靠的同伴，向随机生成、不会重复的迷宫发起挑战。游戏的系统非常完善，玩家、敌人和道具之间的互动内涵十足，十余个不同主题的迷宫也让人乐此不疲。和原作相比，本作中新加入的三个迷宫难度不算太高，不过限时、挖掘等主题还是能让人乐在其中的。另外，游戏中的救助系统非常完善，玩家可以通过无线、密码或是Wi-Fi来进行救助。

定制我们的世界

注文しようぜ！俺たちの世界

推荐度 8

◆Global・A・Entertainment◆RPG◆2008年11月13日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款风格独特的RPG作品。游戏中通过一种名叫“冒险服务中心”的定制机构，玩家可以购买到各种各样的冒险设施，利用这些设施，就可以创造出属于自己的冒险世界并进入其中进行冒险。成功完成冒险后，根据冒险评分的不同，玩家可以得到数量不等的奖金，以购买更高级的设施。除了冒险评分外，玩家也可以到镇上接取市民们委托的任务来赚取报酬。此外本作中的迷你游戏、隐藏的收集要素也非常丰富。



三角帽与魔法的365天

とんがりボウシと魔法の365にち

推荐度 7

◆Konami◆AVG◆2008年11月13日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作可以说是超人气畅销作品《动物之森》的魔法学院版，因为游戏从系统到人设风格都与其有着惊人的相似。游戏中玩家要扮演一名魔法学院新生，以成为大魔法师为目标展开一段奇妙的魔法学习生活。在学院中玩家可以学到“屁屁魔法”、“金属脸盆”等丰富而搞怪的魔法技能，也可以购买各种道具、与同学们游玩增进感情。游戏中的时间是与现实同步的，而每周一次的“不可思议的时间”更有许多特别角色和事件登场。

战国绘札游戏 不如归 乱

战国绘札游戏 不如归 乱

推荐度 6

◆Irem◆SLG◆2008年11月13日◆1～2人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是一款将日本传统纸牌游戏“绘札”与战略模拟结合为一体的新类型游戏。游戏中一共收录了280张卡片，由40多位日本插画师完成，其中包括诸如德川家康、上杉谦信这些耳熟能详的日本战国名将。玩家要在5×5大小的方格战场内使用武将卡、传令卡与计略卡3种不同作用的卡片与敌人进行战斗，很注重策略性。游戏中可选择的人物很多，每位人物都有5个章节的剧情，每完成一个章节后在游戏的商店内会出现新的卡片供玩家购买。



流星洛克人3

流星のロックマン3

推荐度 7

◆Capcom◆A・RPG◆2008年11月13日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《流星洛克人》系列”的第三部作品，和前几作一样分为两个版本进行发售。新作的故事还是以小玉镇为中心展开，讲述因为一颗名为“流星G”的不明物体出现而引发的各种事件。游戏继承了前作的风格，继续采用多重融合变身和最强变身的设定，利用最新的“噪音系统”让洛克人产生多种多样的变身组合。另外，游戏还追加了大量的出场角色以及战斗对手，令这次面临电波噪音危机的世界的战斗变得更加白热化。

肖恩·怀特滑雪

Shaun White Snowboarding

推荐度 8

◆Ubisoft◆SPG◆2008年11月16日◆1～4人
◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作是由Ubisoft联手天才极限滑雪选手肖恩·怀特经过周密合作推出的全新滑雪游戏，游戏中会展示肖恩·怀特的各种知名特技动作。游戏设有5大赛区，每个赛区中各有4个子任务，完成一个赛区的挑战任务后即可开启下一个赛区。游戏中还设置了焦点槽，积满并发动之后玩家所得的各项分数就都会以1.5、1.75、2.0的倍数增长。XP点数不仅可以升级玩家的四种滑雪技巧，还可用来购买功能各异的滑板。



极品飞车 秘密行动

Need for Speed Undercover

推荐度 6

◆EA Games◆RAC◆2008年11月17日◆1～4人
◆39.99美元◆12岁以上◆无对应周边

本作最大限度地保留了“《极品飞车》系列”追求速度的爽快感。主模式职业模式中，特工会在每个地点将很多不同种类的赛事任务指派给玩家，每个地点的任务完成之后才能进入下一个地点。快速游戏模式里玩家可直接进入比赛，比赛项目也是随机的。本作完美继承了前作具有代表性的警车追逐系统，玩家要么以速度取胜，要么想办法将其摧毁。另外游戏还加入了媒体中心模式供玩家随时欣赏游戏剧情及背景音乐。



古墓丽影 地下世界

Tomb Raider Underworld

推荐度 7

◆Eidos◆A・AVG◆2008年11月18日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边



本作是“《古墓丽影》系列”的最新力作，玩家要操作性感的财宝女猎人劳拉游走于3D形态的古代遗迹中，探寻那些失落的宝藏。游戏类型属于动作冒险，新增了慢动作回避系统，在遇到突发状况时会自动进入子弹时间，玩家可以迅速做出回避动作。游戏中除了拥有最基本的跑、跳以及攀爬等动作元素以外，还根据NDS的触摸功能设置了众多迷你游戏，比如通过拼图后打开宝箱以及模拟挖掘地下宝物的考古过程。

机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

推荐度 9

◆NBGI◆ACT◆2008年11月20日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

同名人气街机对战游戏的PSP移植版，游戏收录了从初代《机动战士高达》到《机动战士高达00》为止的16部动画作品中的共37架具有代表性机体，玩家可以从这些机体当中选择一架自己喜欢的机体，与对手展开2对2的高达对战。本作并不是单纯的移植，PSP版增加了通信对战和画廊两个新模式，机体方面还收录将在街机续作里登场的4架新机体，并且为了保证像街机版那样的流畅度，本作对应媒体安装功能。



普利尼 我做主人公可以吗?

プリニー オレが主人公でイイんスか?

推荐度 8

◆日本一Software◆ACT◆2008年11月20日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作的主人公源于“史上最凶S・RPG”《魔界战记》的人气魔物企鹅“普利尼”。在游戏中，普利尼能够使用十字斩、剑气等攻击方式在无比凶险的魔界中展开冒险。根据难度的不同，游戏中的普利尼能够承受敌人的攻击次数也不一样。除了高难度和无法在跳跃中变换方向的设定外，多周目是游戏最大的一个特色。根据关卡攻略顺序选择的不同，关卡内的机关、敌人布置都会发生变化，游戏的隐藏要素也颇为丰富。



超时空之钥

クロノ・トリガー

推荐度 9

◆Square Enix◆RPG◆2008年11月20日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



《超时空之钥》是SFC时代的经典名作，由坂口博信、鸟山明、植松伸夫等多名大腕级人物联合制作。此次的复刻版除了对应触控操作外还加入了新的隐藏迷宫、隐藏BOSS、次元斗技场等要素。游戏的一大特色就是采用了“即时活动式战斗”，敌人在战斗中会随时移动，这让玩家在发动攻击时必须针对不断出现的变化而改变对应的战略。除此之外，游戏共设置有13种不同的结局，其中绝大部分结局都要在二周目以后才能达成。

宠物蛋的闪亮小店

たまごっちのキラキラおみせっち

推荐度 7

◆NBGI◆ETC◆2008年11月27日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



“《宠物蛋小店》系列”的最新作，在游戏里玩家要和宠物蛋们一起经营和打理各种各样的小店，把宠物蛋们所居住的星球建设好。小店的种类包括了时装店、快餐店和茶楼等，每一种小店的经营方法都是不同的，只有通过各种迷你游戏成功满足客人的需要，才能使小店的客人源源不断，继而把店面继续扩张。本作不失为一款有趣的休闲作品，喜欢“《宠物蛋》系列”或是经营类模拟游戏的玩家都可以尝试一下。

寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷・想

ひぐらしのなく頃に绊 第二巻・想

推荐度 7

◆Alchemist◆AVG◆2008年11月27日◆1人
◆3990日元◆17岁以上◆无对应周边

和上一作一样，本作也收录了四个剧本，分别是“暇潰篇”、“目明篇”以及NDS版独有的两个新剧本“影紡篇”和“昼坏篇”。许多与事件有着紧密联系的重要人物在本作中首次出现，上一作留下来的部分谜团也真相大白。游戏的系统方面与上一作基本相同，能够影响剧情发展的“感情选择系统”也被保留了下来。如果在上一作中获得了暗号密码，那么只要输入这些密码玩家就能看到本作的隐藏剧情。



寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版

ひぐらしデイブレイクPortable

推荐度 7

◆Alchemist◆FTG◆2008年11月27日◆1～4人
◆6090日元◆12岁以上◆无对应周边

本作移植自PC上的同人游戏《寒蝉鸣泣之时 黎明》。这一次前原圭一等人围绕拥有结缘之力的神奇勾玉，展开了一场激烈的勾玉争夺赛。争夺赛以二对二组队战的形式进行，原作中的主要角色基本都会登场。从近战系、射击系到陷阱系，每个角色都有自己的拿手绝活，玩家可以组合出各种类型的队伍。利用战斗获得的金钱，玩家还可以在商店中购买角色的武器和服装，每种武器除了外观不同，性能方面也有很大差别。



雷顿教授与最后的时间旅行

レイトン教授と最后の时间旅行

推荐度 9

◆Level-5◆AVG◆2008年11月27日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



“《雷顿教授》系列”的第三作，在本作中，雷顿教授要和弟子少年卢克前往10年后的伦敦进行一场时间旅行，剧情充满悬念却又感人至深。游戏的玩法和前两作基本相同，在进行剧情的过程中，玩家需要解开一个又一个的谜题，这些谜题既有脑筋急转弯型，也有考察玩家逻辑思考能力与综合知识的题目，非常丰富。和前两作一样，本作依然邀请到了日本演艺界的明星来配音，游戏中的动画和语音都非常丰富。

萌萌二次大战略 豪华版

萌え萌え2次大战（略）☆デラックス

推荐度 6

◆System Soft Alpha◆SLG◆2008年11月27日◆1人
◆5040日元◆15岁以上◆无对应周边

本作是一款由PC平台移植而来的战略游戏，由“《大战略》系列”开发商制作。游戏的背景是二战时期，不过和传统的战棋不同，本作中有许多知名画师设计的美少女兵器，包括了坦克、战舰、战机等多种类型，形象楚楚动人。游戏中也有大量的语音和CG来表现少女们的性格。虽然看似是款充满了擦边球要素的卖萌游戏，但其实本作的战略性也相当高，游戏继承了《大战略》中的许多要素，更加入了转职等RPG成分，提升了游戏的可玩性。



啪嗒嘭2

パタポン2 ドンチャカ

推荐度 9

◆SCEJ◆MUG◆2008年11月27日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

融合了音乐、育成、战略等众多要素的创意之作《啪嗒嘭》一经推出便博得了众多玩家的好评，作为续作登场的本作在继承了前作所有优点的基础上，更加入了更多的兵种、关卡、道具以及BOSS，同时还加入了全新的英雄角色以及联机模式，令游戏的耐玩度得到了极大幅度的提升。在游戏中，玩家要通过鼓点节奏来指挥一群名为“啪嗒嘭”的种族来闯过怪物和异族的阻挡，帮助他们前往世界的尽头。



无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临

推荐度 9

◆Koei◆ACT◆2008年11月27日◆1～2人
◆5544日元◆12岁以上◆无对应周边

《无双大蛇》的续作，同样移植自PS2版，和前作的移植一样，本作依旧保留了大地图，并在可视范围上相比PS2版进行了一定的缩水，此外基本和原版一致，连大量的语音和动画都被收录进来。本作在前作79人的基础上又增加了《战国无双2 猛将传》的新角色以及多名原创角色，势力也增加了远吕智势力，再加上戏剧模式，本作收录的关卡非常多。武器系统上增加了武器炼成能力，让武器可以根据玩家的个人喜好变得更强。



刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻

刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン・レクイエム&キス・オブ・マーダー

推荐度 7

◆fonfun◆AVG◆2008年11月27日◆1人
◆4400日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是老牌PC推理游戏“《刑事J.B.哈罗尔德》系列”第二和第三作在NDS平台推出的合集。两个篇章的登场角色相同，但由于《杀手之吻》的故事发生在《曼哈顿安魂曲》的平行世界，所以在剧情上有着很大的差异，玩家可以进入两个截然不同的推理世界。本作的画面水准与NDS版的前作持平，较PC版有所提高，并在前作的基础上加入了人物头像表情功能，台词回看功能等新要素，使游戏变得更加体贴。

喧哗番长3 全国制霸

喧哗番长3 全国制霸

推荐度 7

◆Spike◆A・AVG◆2008年11月27日◆1～2人
◆5229日元◆15岁以上◆无对应周边

本作是“《喧哗番长》系列”的正统续作。玩家在游戏中仍然要扮演不良高中生，在修学旅行的途中为了成为称霸日本的强者而展开激烈的战斗。游戏保持了系列一贯的超高自由度，并且延续了大量前作中经典的系统。玩家不但可以选择故事的发展路线，就连主人公的姓名及出生地都可以自由选择，不论选择在哪里出生，玩家最终的目的都要与全国47个都道府县的高校番长进行战斗。当然，你也可以无视剧情，与校花谈谈恋爱触发另类剧情。



游戏王对战怪兽GX 双重战力3

游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3

推荐度 8

◆Konami◆TAB◆2008年12月27日◆1～4人
◆5250日元◆全年龄◆无对应周边

本作是Konami旗下大人气卡片对战游戏“《游戏王GX》系列”的最新作，此系列最大的特征就是搭载了可以两人一组进行的双人对战模式，通过PSP的无线通信模式，玩家可以实现最多4人的组队对战，就算是没有联机条件的玩家，也可以在游城十代、丸藤翔和天上院明日香等众多动画角色中选择一位自己喜欢的来搭档。而在卡片方面，除了收录了最新卡组里的卡片外，游戏还提供了许多原创卡片供玩家使用。



波斯王子 堕落之王

Prince of Persia: The Fallen King

推荐度 7

◆Ubisoft◆ACT◆2008年12月2日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款横版过关游戏，采用的是以3D场景的表现形式结合2D横板游戏的玩法，并全程对应NDS独有的触控操作。故事讲述的是波斯王子立志要找到波斯国王，并召唤出光之神，以解救被黑暗力量所侵蚀直至堕落的波斯王国。游戏流程依然是走机关解谜题，王子的闯关过程共有6大关、46小关，途中还会有王国魔法师的相助。本作通关难度不高，BOSS战时会双屏显示，找到战斗规律就可以很容易地将其击败。

乐克乐克2

LocoRoco 2

推荐度 8

◆SCEJ◆ACT◆2008年12月4日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是2006年发售的《乐克乐克》的正统续作，由主线任务再加上若干个迷你小游戏组成，不同于前作的是本作新追加了水下冒险，操作则仍然是通过L、R键控制乐克乐克的移动。游戏的难度有所增加，而且主角乐克乐克也拥有了很多的新技能，比如咬住树叶或藤蔓跳到其他场景中、以及游泳技能等。玩家在关卡里收集到的小道具可以建造庞大的MuiMui小屋，要将小屋建成就需要玩家不断地从各个关卡中收集全要素。



烈焰强击

ブレイザードライブ

推荐度 9

◆SEGA◆RPG◆2008年12月4日◆1～4人
◆5229日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



《烈焰强击》改编自岸本圣史的同名少年漫画，在游戏中玩家扮演的是能够自由操纵能源贴纸的主人公，为了捉拿世界各地利用贴纸神奇力量作恶的不法分子而战。本作融入了卡片游戏的种种要素，玩家战斗时可利用能源贴纸增强自身能力、进行回复，以及让敌人陷入各种异常状态等。能源贴纸的种类相当丰富，从武器类、道具类到必杀类，贴纸的种类多达300种，无论是收集还是研究都要花费一番功夫。

英雄战记雷万丁

英雄战记レーヴァテイン

推荐度 7

◆Gungho Works◆S・RPG◆2008年12月4日◆1～2人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边



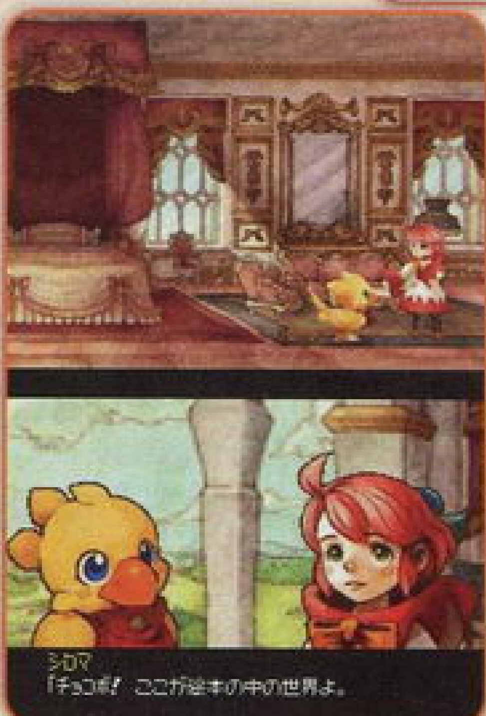
一种名为"英雄武装"的魔法装备因为附有英灵及其力量而得名，传说只有能够驾驭这种装备的人才能被称为"英雄"，本作的主人公便是其中之一。与大多数同类作品所不同的是，本作以"英雄+士兵"的小队形式展开敌我战斗，战斗中玩家可以选择4种具有不同效果的阵型以及英灵的必杀技来与敌人作战，而英雄武装的属性和特点也会影响到战斗效果。游戏中登场的英雄达150人之多，胜利后玩家还可以将部分英雄收为同伴。

陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者

チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者

推荐度 8

◆Square Enix◆ETC◆2008年12月11日◆1～4人
◆5040元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是2006年于NDS平台发售的《陆行鸟和魔法画册》的续作，游戏仍然是以"《最终幻想》系列"作品中的知名配角——陆行鸟担任主人公开发的迷你游戏合集。游戏沿用了在前作中备受好评的绘本风格，以及可爱的角色和幻想风格的世界观。作为游戏核心的迷你游戏部分，相比前作增加了更多有趣的小游戏，并且大量地使用到了触摸和麦克风的功能。成功完成每个小游戏后，玩家可以收集到各种各样的卡片，并利用这些卡片去战斗。

双星物语

ツヴァイ！！

推荐度 8

◆Falcom◆A・RPG◆2008年12月11日◆1人
◆5040日元◆全年龄◆无对应周边

本作是以“《英雄传说》系列”等作品而著称的PC游戏厂商Falcom的经典之作《双星物语》的PSP移植版。游戏的主人公是皮皮洛与布库尔两兄妹，为了追查村子里神像被偷的始末，两人展开了冒险之旅。作为一款A・RPG，本作的难度是出了名的高，众多的迷宫、强大的BOSS和丰富的解谜要素都是游戏的一大特色。游戏的画面风格清新可爱，音乐素质也相当不俗，喜欢探险的玩家更可以在二周目要素中找到不少乐趣。



心灵传说

テイルズ オブ ハーツ

推荐度 9

◆NBGI◆RPG◆2008年12月18日◆1人
◆6650日元◆12岁以上◆无对应周边



“《传说》系列”第三度登陆NDS平台的作品，根据片头和过场分为了2D及3D动画两个版本推出。战斗系统由《宿命传说》重制版强化而来，还新增加了特殊的援助系统，系列众多人气角色都会在战斗中客串。游戏强化了合成系统，角色的技能习得和武器升级均需要使用在野外或战斗时获得的素材。另外，心灵迷宫也是本作新增的系统。根据流程，玩家可以进入他人的内心世界，帮助他们打败侵蚀思想的敌人并找回残留在里面的心灵碎片。

绯色的碎片 携带版

緋色の欠片 ポータブル

推荐度 7

◆Idea Factory◆AVG◆2008年12月18日◆1人
◆5040日元◆12岁以上◆无对应周边

《绯色的碎片》原是PS2平台的女性向恋爱游戏，此次PSP移植版除了本篇以外还收录了Fan Disc的内容，除此之外还追加了新剧情、新CG和迷你游戏。在原先的PS2版中，许多角色都必须完成其他人的结局才可攻略，不过PSP版一上来就可以攻略所有的角色，这为玩家带来了极大的便利。本作的声优阵容十分豪华，厚道的全程语音想必能吸引不少恋声癖。另外，藤田麻衣子还为本作提供了动听的新主题曲。



幻想水浒传 十二宫

幻想水滸伝ティアクライス

推荐度 9

◆Konami◆RPG◆2008年12月18日◆1人
◆5500日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《幻想水浒传》系列”的一款分支作品，故事的舞台发生在有着无数世界平行存在的“百万世界”。和以往的作品一样，游戏中有着108位宿星存在，玩家需要前往各地收集同伴，并不断强化自己的根据地。游戏的战斗系统比较传统，战斗队伍由4人组成，并可安排一位非战斗同伴发挥支援效果，特定的同伴组合可以发动协力攻击。本作还加入了联机要素，玩家可以将同伴派遣给其他玩家来完成任务。

口袋棒球11

パワプロクンポケット11

推荐度 8

◆Konami◆SPG◆2008年12月18日◆1～2人
◆5250日元◆全年龄◆无对应周边



大人气棒球游戏“《口袋棒球》系列”的最新作，系列的一大特点就是以真实的比赛和卡通的人物造型来还原棒球运动的魅力。这次为了照顾新玩家，不但增加了新的简易击球方式，并且利用NDS触控机能，跑垒和盗垒等动作也实现了简化，可以直接在触摸屏上操作，就算是第一次接触这个系列的玩家也能很快上手。和前几作相比，本作的最大变化就是采用了真实人物的照片作为球员资料里的头像，使比赛更具临场感。

梦幻之星 ZERO

ファンタシースター ZERO

推荐度 8

◆SEGA◆A・RPG◆2008年12月25日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是SEGA公司人气A・RPG“《梦幻之星》系列”的最新作。游戏分为单机模式和多人模式，在单人模式下，玩家可使用自己的原创角色进行冒险，游戏中的3个种族都有属于自己的剧本，可以从不同的视角了解游戏的世界观。本作的最大乐趣还在于联机模式，通过NDS的Wi-Fi通信机能，可实现最多4人在线联机，并且本作还有一个独特的“视觉聊天”系统，玩家可以直接在触摸屏上书写或绘画来与其他玩家交流。

牧场物语 欢迎来到风之集市

牧场物语 ようこそ！风のバザールへ

推荐度 7

◆MMV◆SLG◆2008年12月18日◆1～4人
◆5040日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《牧场物语》系列”的NDS平台最新作，游戏舞台转移到“风之集市”。这次的新作除了包含打理牧场、饲养牲畜、谈恋爱等传统内容外，还加入了“集市开店”这一全新内容，玩家在集市上拥有自己的小店，可以将自己的作物拿来出售。另外，“风”也成为本作的一个主题，比如小镇上的风车可以用来加工作物，玩家也可以对NDS的麦克风吹气使风车转动等，体验全新的牧场生活。

仙境传说DS

ラグナロクオンラインDS

推荐度 7

◆Gungho Works◆RPG◆2008年12月18日◆1～3人
◆6090日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



无论是在日本、韩国还是国内都有着极高人气的网络游戏《仙境传说》的NDS版。本次NDS版加入了大量新剧情、任务，以及暗黑骑士和通灵师这两种新职业，系统方面和PC版相比没有太大变化，可爱的头饰、效果各异的怪物卡片等PC版的人气要素依旧存在。足有50层之高的“海市蜃楼之塔”也是本作的新要素之一，塔内每一层的地图、敌人都是随机自动生成的，玩家可以通过联机与好友一起进入塔内探索。

异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

推荐度 10

◆Square Enix◆FTG◆2008年12月18日◆1～2人
◆6090日元◆15岁以上◆无对应周边

发售于"《最终幻想》系列"诞生21周年纪念日的对战类作品，集结了来自"《FF》系列"初代到《FFⅫ》中的22位人气角色。战斗时玩家可以夺取对手的攻击力（勇气值），从而强化自己的攻击效果，这也令战斗更具策略性，而作为系列特色的召唤兽系统在本作中依然健在。游戏的耐玩度非常高，除了流程不短的剧情模式外，还包括了刷珍贵素材的斗技场模式等谋杀时间的模式，二人联机对战更是乐趣十足。



桃太郎电铁20周年

桃太郎电铁20周年

推荐度 7

◆Hudson◆TAB◆2008年12月18日◆1～4人
◆5229日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是"《桃太郎电铁》系列"的最新作，同时也是系列诞生20周年的纪念作。作为一款系列集大成的作品，游戏将角色、地图3D化，移动电车以及购买物品等可以使用触控笔轻松操作。本作承袭系列一贯风格与玩法，玩家在游戏中要操作桃太郎等角色在环绕日本各地的铁路上进行累积财富的金钱战争，游戏画面融合2D与3D绘图，收录系列作最丰富的道具与车站数量。除此之外，通过Wi-Fi服务还能让玩家体验到系列网络对战。



DJMax携带版 黑色立方

DJMax Portable : Black Square

推荐度 9

◆Pentavision◆MUG◆2008年12月24日◆1～2人
◆42000韩元◆12岁以上◆无对应周边

难度骤增的这款作品相当专业化，可以说本作才是"《DJMax》系列"真正的正统续作。整个游戏所有曲目的难度都上升了一个台阶；游戏最大的变化就是Fever系统又恢复了2代的蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定，并再度升级达到了更加热血夸张的7倍，滑杆更是引入了方向的QTE系统。另外游戏还特设了两种特殊加分音符，即每首曲目弹奏前最先掉落的滑杆加分音符和以1000分无限累加的绿色加分音符。



绿野仙踪

RIZ-ZOAWD

推荐度 7

◆D3 Publisher◆RPG◆2008年12月25日◆1人
◆5229日元◆全年龄◆无对应周边

由《荒野兵器》制作小组打造的一款原创RPG，游戏的剧情以大家所熟悉的童话故事《绿野仙踪》为蓝本，玩家需要在一个个精美的场景中进行冒险。游戏活用了NDS的触控机能，所有的操作都可由触控笔来完成。下屏中有个球形一样的物体，玩家需要用触控笔不断滚动该球体，才能操作上屏中角色的移动。游戏的战斗采用了主观视点，敌方角色的动作非常生动丰富。游戏的音乐和画面都有着较高的水准。



幻想水滸伝®

GENSO SUIKODEN TIERKREIS

ティアクライス

以收集108星为卖点的超人气作品“《幻想水浒传》系列”最新作《幻想水浒传 十二宫》于12月18日登陆掌机平台NDS。本作虽然是以外传的形式推出，但游戏的内容却丝毫不逊色正统系列。饱满的剧情，丰富的技能和任务，精美的过场动画以及大量的语音，充分地体现出了其一线大作应有的特征，你想体验全新的冒险吗？那就拿起你手中的NDS和我一起走进《幻想水浒传》的世界中吧。

推荐度 A

幻想水浒传 十二宫				
幻想水浒传 ティアクライス				
NDS	Konami	RPG	2008年12月18日	日版
	1人	2Gb	5500日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



文 左震河

编 胧月 美编 Juxi

系统

基本操作

键位	作用
START	开始游戏
SELECT	无
A	确定
B	取消
X	无
Y	打开菜单
L	切换菜单中的信息页面
R	切换菜单中的信息页面

触控笔可全程操作，且剧情时点击下屏幕右下角的小图标可以加快剧情的显示速度

战斗的配置



本作的战斗属于传统的回合制，我方参战的角色采用了4代和系列的结合体，战场拥有前排后排的设定，而上场的人数则和4代一样是4名，外加一名辅助角色。通常来说，前排的角色比较容易受到敌人的攻击，所有的攻击方式都能够对前排的角色造成伤害，后排的角色在前排角色没有阵亡之前只会收到远程系武器以及魔法的攻击。合理安排战术是战斗胜利的关键所在。

进入战斗后的指令

1. 手动战斗
2. 自动战斗
3. 逃走，BOSS战无法使用



选择手动战斗后的指令

1. 物理攻击
2. 技能攻击
3. 协力攻击
4. 防御
5. 使用道具
6. 返回上一菜单



武器的种类

本作的武器一共分为片手剑、メイス、两手剑、两手槌等19种，不同的武器攻击范围和攻击属性上都有较大的区别。

武器的属性：本作的武器一共有四种属性“叩”、“斩”、“突”和“无”。除了“无”属性不受限制以外，其它3种属性在攻击敌人时都会根据敌人的耐性和弱点属性来增加或减少伤害倍率。在确定敌人攻击时，其名称右下的小图标就可以看到敌人的属性情报，按从左到右的顺序来看，第一个是该敌人的弱点属性，第二个则是耐性属性，攻击敌人的弱点属性时攻击伤害为正常情况下的1.3倍，耐性属性则为0.5倍。

武器的攻击范围：通常来说武器的攻击范围分为S、M和L三种。S级的武器只能攻击短距离内的敌人，即前排攻击前排；M级的武器可以前排/后排攻击敌方前排；L级的武器没有距离的限制，可以攻击任何位置的敌人。武器还有双手和单手的区别，双手武器的威力一般要大于单手武器，不过代价是占据2个武器栏，根据角色的不同，能够装备的武器种类也会有所差别。

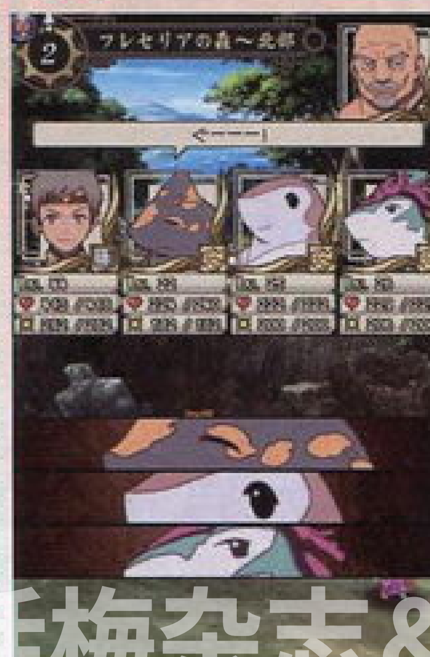
武器名称	攻击范围	武器属性
片手剑	S	斩
メイス	S	叩
两手剑	S	斩
两手槌	S	叩
两手斧	M	斩
大链	M	斩
枪	M	突
ナイフ	L	斩
ブーメラン	L	叩
クナイ	L	斩
长枪	L	突
短枪	L	突
ナックル	S	叩
爪	S	突
扇子	S	斩
碇	S	叩
棍	M	叩
杖	L	无
弓	L	突

星の印



本作所有的技能和魔法全部统一为“星の印”而不再是系列的纹章系统。每位角色一次最多装备4个星の印技能，星の印的种类会随着流程中取得的“伪书”增加，使用魔法和技能都会消耗角色的MP，随着角色的成长后期的MP也会越来越多。与系列的不同是，MP不再是分等级而是改成传统的数字形式，一定程度上降低了游戏的难度。除此之外，每个角色能够学会的星の印技能是固定的，在游戏中可以随时通过技能球来更改角色所装备的技能与魔法。

协力攻击与友好攻击



系统特色的协力攻击本作也同样保留了下来，当战场中特定或有关系的角色同时上场战斗就可以使用协力攻击，协力攻击的威力非常大而且基本无任何消耗的特点使得战斗的难度会有突飞性的转变。



此外，本作还新增加了友好攻击，友好攻击的发动概率与角色的友好度有关，发动时角色会同时攻击一名敌人，此时攻击力为正常情况下的1.3倍，友好攻击与协力攻击不同在于友好攻击无法受玩家控制，只能在战斗中随机发动，因此实用程度比协力攻击要差上一个等级。

自动战斗

系列的老传统，将战斗完全委托给AI，选择后敌我方角色会同时互相进攻以节省时间，不过要注意的是自动战斗时角色的攻击目标完全是随机的，而且只会使用普通攻击。因此该指令一般只能在杂兵战使用，对付BOSS时使用完全是自讨苦吃。

异常状态

本作的异常状态种类非常繁多，当然系列的良性状态“怒”和“觉醒”也保留了下来，在收到同伴ワスタム后甚至可以做出直接进入两种状态的料理，大幅度降低了攻关的难度。

异常状态列表

名称	影响	解除方法
毒	每回合受到最大HP1/16的伤害	5回合自动恢复/使用道具“毒消し”恢复
眠り	一定回合内无法行动	3回合自动恢复/受到物理攻击
麻痹	已选择的指令会有30%的概率被取消掉	5回合后自动恢复
アンバランス	一回合内无法行动	1回合后自动恢复
バケツ	一定回合内命中率和回避率	5回合后自动恢复
沉默	无法使用星の印技能	5回合后自动恢复/使用道具“のどあめ”恢复
混乱	一定回合内角色无法控制，会随机攻击敌我方	3回合后自动恢复/使用道具“镇定剂”恢复
险恶	协力攻击和友好攻击无法使用	5回合后自动恢复
战斗不能	角色HP为0，无法行动	战斗结束后自动复活（HP为1）/使用道具“黄泉返り地藏”

良性状态列表

名称	效果	持续时间
怒り	物理系攻击的伤害为通常情况下的1.5倍	5回合
觉醒	魔法系攻击的伤害为通常情况下的1.5倍	5回合
直接防御力アップ	受到敌人的物理攻击伤害降低为正常状态下的0.8倍	10回合
魔法防御力アップ	受到敌人的魔法攻击伤害降低为正常状态下的0.8倍	10回合

季节变化与移动方式

本作中存在季节和时间的概念，季节会在“双叶の月”，“花蕾の月”和“花の月”三月直接变换，每个月共有30天。另外本作取消了大地图的概念，移动方式改成了点式移动，移动时会随着移动的距离消耗相应的天数来改变季节。另外根据季节的不同，迷宫中出现的敌人还会有变化，例如在フレセリアの森中“花の月”出现的敌人强度要明显大于其它2个季节的，当然敌人的强度和掉落道具质量的好坏也成正比。





交易品



本作中打倒敌人后是无法直接获得金钱的，取而代之的是各种交易品，交易品可以在各个城市的交易所兑换成等值的金钱，这也是本作获得金钱的重要途径。另外本作的交易品价格是会随着城市的不同而改变，自然倒买倒卖的方法也是快速获得金钱的一种方式，如何成为一名合格的商人就要看玩家是否能够抓住商机了。

委托任务



本作的特色系统，在获得根据地后就可以开始接受各种委托任务了，完成任务除了能获得大量的金钱和强力的装备作为奖励以外，部分同伴也会加入队伍。本作的任务又分为三大类，即“主线任务”，“团长任务”和“派遣任务”，主线任务只要完成流程即可，团长任务必须玩家亲自完成，而派遣任务则需要派遣一定的同伴前往，然后经过数天后完成。

同伴



“《幻想水浒传》系列”的最大卖点自然是多达108名的同伴了。本作中同伴的数量不但保持了系列一贯的108名，而且可出战数同样是108，名副其实的系列之最。同伴中又分为主战成员和辅助成员，其中有94名主战人员，14名辅助成员。辅助成员会在战斗中给予出战角色施以辅助效果，例如战斗中增加角色的会心率，或者战斗后获得的金钱上升等等。同伴的加入方法多种多样，光靠完成主线任务是无法集齐108星的，更多的同伴需要完成不同的支线任务后才会加入。



流程攻略

流程部分采用了任务的形式进行，具体的进度可以在菜单中的主线任务列表里查看。



东の丘のもさもさ退治

醒来后流程按照广场—村长の家—杂货屋（获得恢复剂4个）—广场的顺序进行，在广场的选项选择第二项为出击。（对话中的除了出击与否的选项以外，其它对游戏流程没有影响的选项都不再说明，玩家可自行选择。）

东の丘



出村后一直向右走进入东の丘，到达后向最深处前进，无路可走时返回即可发生剧情，出现新路后再次前进，最深处有2场BOSS战，多使用“星の印”攻击，战斗后获得“辉ける遗志の书”，最后按原路返回シトロ村。



ニセモノのマリカを追え

回到村中后发生剧情，之后前往フレセリアの森，出发前ディルク脱离队伍。在最深处遭遇BOSS，单体攻击能力较强，注意前排人员的回复。将BOSS的HP削减350后自动结束战斗，之后向上方前进至“岩の遗迹”。剧情后前往遗迹右边出口再次BOSS战，难度和上一个BOSS差不多，注意最后一击必须由マリカ？完成。胜利后返回传送点处，看完剧情后ホッパ和モアナ会正式加入队伍，リウ暂时离队。

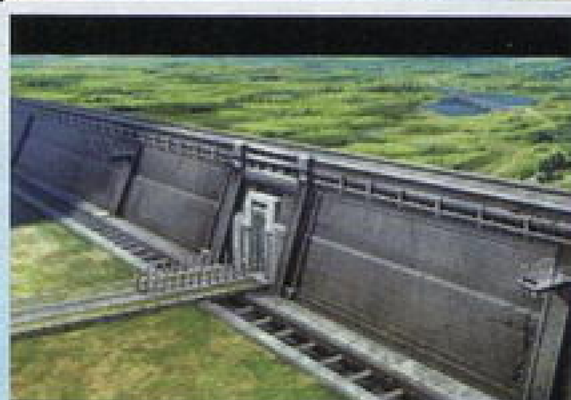


グレイリッジ

出遗迹后前往フレセリアの森的北部，穿越森林到达矿山之街グレイリッジ，按照宿屋—协会支部前—宿屋发展剧情，最后前往グレイリッジ矿山，注意商店在结束矿山剧情前价格为正常的10倍，所以不要在グレイリッジ购买装备。

进入矿山后ローガン和エリン正式加入队伍。该迷宫内杂兵会毒攻击，注意回复。第一层的出口位于左上方，第二层的出口位于左下方，经过存档点后遭遇BOSS，BOSS全体攻击伤害在40左右，还附带麻痹状态，弱点是斩属性。胜利继续前进，发生剧情后利用旁边的电梯返回1层再次BOSS战，弱点是叩属性，单体伤害比较高，注意回复。胜利后回到グレイリッジ，前往协会支部后获得通行证，离开前ローガン会暂时脱离队伍。

今度こそ世界一の图书馆





出グレイリッジ向北走通过フォートアーク到达サイナス，先前往しるべの塔后得知无法进入，回到宿屋休息一晚后第二天自动前往图书馆，一系列剧情后遭遇BOSS，本战无法获胜，防御3回合后过关。逃出サイナス后回到グレイリッジ，前往协会支部前发生剧情后回宿屋即可。





シトロ村防卫战

剧情后再次前往矿山，下到二层后直接回到岩の遗迹，剧情后来到2楼的会议室和リウ对话选第二项开始作战（以后的作战都是到リウ这里选第二项触发）。此战队伍分为3队，敌人都是杂兵，难度不大。对司书的战斗还是无法胜利的，防御3回合后过关。最后前往前门再次发生剧情。动画结束后先到里门目送ディルク离开，最后回2楼会议室与アスアド对话选第二项前往帝国。



（支线同伴提示：9、10号同伴加入可能）

ジャナム帝国へ行こう

出发前アスアド和クロデキルド会暂时加入队伍，他们能力非常强。出根据地后向东走来到ミスラト川，ミスラト川大部分路目前无法通过，一直向右走就可以通过该区域到达帝国的首都エル・カーラル。

エル・カーラル



到达エル・カーラル后前往皇宫，之后在帝国魔道院获得新的星の印技能，现在开始水晶球处可随意变更技能。离最后回根据地先到会议室，剧情后到找1楼的モアナ处接受委托任务，3个皇妃的主线委托不分先后，以下攻略按照第1皇妃到第3皇妃的顺序进行。

ラザの砦の侦查(第一皇妃委托)

接受委托后前往帝国皇宫，此任务アスアド强制入队，其它成员可自行选择。出城通过ミスラト川北部来到ラザの砦，杂兵战胜利后クーガ加入队伍，返回帝国的宿屋发生剧情后回根据地。在传送点ワヒエ加入队伍，来到表门发生战斗，难度不高，活用クーガ的技能会很轻松。





胜利后回根据地2楼藏书室发生ディルク烧书事件，之后追踪到フレセリアの森发生BOSS战，防御3回合后过关。

（支线同伴提示：14、15号同伴加入可能）

书の研究に协力を(第二皇妃委托)

回根据地接受第二皇妃的任务后前往帝国（注意必须将第一皇妃的委托报酬领取后才会出现），队伍中必须有一名全体回复成员，到达太子宫后发生BOSS战。BOSS岩龙的攻击力很高，攻击伤害在70左右，注意全体回复。队伍胜利后调查研究室的门，一路前进到最深处后回根据地交任务。



サルサビルまで連れてって(第三皇妃委托)





比较简单的委托，护送皇妃回故乡即可。先到帝国的太子宫，再通过ミスラト川前往南边的サルサビル城，在出口前会发生一场强制战斗，敌人都是杂兵级别的，胜利后先到サルサビル的总督官邸，再到宿屋睡一觉，第二天回到总督官邸带上皇妃回サルサビル的太子宫就算完成任务。

回根据地的会议室，剧情后开始守城战，战斗分为3队伍：主角队、ジェイル队和ローガン队，3场杂兵战后自动过关。

ラザの砦攻略战



在会议室选择第二项开始作战，本战クーガ会强制上场。两场杂兵战后遭遇BOSSヴァズロフ和レスノウ，战斗必败，防御3回合过关，最终任务以失败告终。

チオルイ山越へ



返回根据地后前往广场，剧情后ザフラー和ユーニス加入队伍。返回会议室后再前往ギネの谷，出城后ガドベルク会加入队伍，此后在根据地开始出售装备，根据委托任务的完成度，武器的种类也会增加。ギネの谷中的敌人速度比较快，大部分弱点则是叩属性。向左走通过ギネの谷后到达テハの村，前往广场处发生剧情后前往チオルイ山，中途ナズ会成为同行者，再顺着右边的山路到达ドガ住处发生剧情，最后从左边的通道通过チオルイ山，注意该迷宫中的宝箱后期会消失，最好现在回收。



（支线同伴提示：17号同伴加入可能）

ナイネニス

到达ナイネニス后前往入口，剧情后来到神殿内，最后ニムニ会暂时加入队伍，到装备店和道具店更新一下装备和物品，回复药必须购买50个左右，接下来的迷宫难度非常大。

海岸の洞窟

该迷宫由于限定成员，因此难度非常大。速攻法如下：进入迷宫后一直向上方走，站在中间的蒸汽点上进行传送，之后顺着左上方的路前进遭遇BOSS，路上的宝箱可以后期配置回复成员再回收。

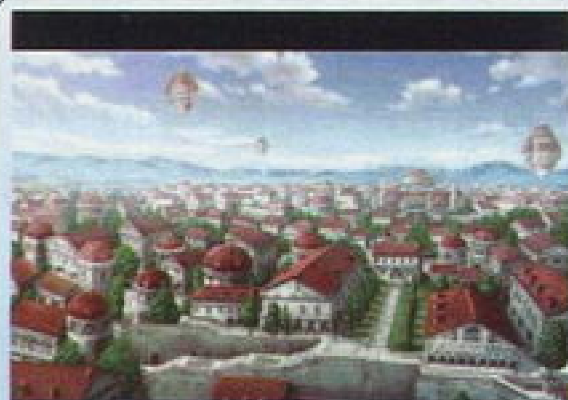
BOSSコシオリオオカニ

攻击力很高，全体攻击在50以上，建议主角和クーガ用技能猛攻，リウ负责加防御，ニムニ专心回复。，BOSSHP有2500左右，典型的消耗战，最后一击必须要用クーガ打才能将其消灭，胜利后获得新的伪书。离开BOSS房间再次遭遇司叔BOSSコノン。

BOSSコノン攻击力明显比前战的还要霸道，不过全体技能的使用频率非常低，总体难度相对较低，战术依旧是前排负责攻击，后排辅助和回复，BOSSHP有2200。将其击倒后返回ナイネニス的神殿即可。

（支线同伴提示：20号同伴加入可能）

ラザの砦攻略战.再び





在神殿发生剧情后，返回根据地后ニムニ等人正式加入队伍。准备万全后回会议室和ナキル对话开始攻打ラザの砦。战斗分为主角队和ニムニ队。到达帝国后按照皇宫—剑士团结め所的顺序触发剧情，最后在皇宫アスアド处选择出击，主角队的杂兵战过后与ヴァズロフ和レスノウ两人的对决，防御3回合自动结束战斗。之后战斗切换到ニムニ队，同样是杂兵战。胜利后离开ラザの砦发生崩坏事件，最后返回帝国即可。





さらば帝国!



到达帝国后前往宿屋，与老板对话发生剧情，出发前发生王子的委托剧情。此任务队伍分为主角队和アスアド队。主角队有BOSS战，尽量配置能力较高的同伴，辅助人员建议带上ユーニス。前往帝国魔道院最深处救出マナリル后回到最上层遭遇BOSS岩龙。





BOSS岩龙

HP2500左右，攻击力非常高，全体攻击还附带一定几率的眩晕状态，有ユーニス做辅助的话能够回复部分异常状态胜利后回到太子宫后即可离开帝国。

通过ミスラト时川会发生三场强制杂兵战，3组人员轮流上场，难度都不高，将其全灭后回到根据地发生升级事件。在会议室クロデキルド3人和アスアド加入我方，最后带マナリル到3楼的图书馆找ムバル一起加入。

（支线同伴提示：23～40号同伴加入可能）

西への旅

前往2楼居住区后主角会穿上团长服（从1楼酒场往左上的入口进入2楼），按照传送点—会议室的顺序后前往マルシナ平原，出战前ロベルト强制入队注意其技能和装备都必须自己设定。到达テハの村再出来一次就可以直接前往マルシナ平原，在地图西边行走会发生强制战斗，胜利后兽人三人组ダイアルフ乱入，剧情后前往西边兽人城市クラグバーク。按照宿屋—王の馆—宿屋的顺序触发剧情，之后发生夜袭战，BOSS的难度很低，将其HP扣除2000左右结束战斗，最后被强行赶出クラグバーク。



（支线同伴提示：41～45号同伴加入可能）

フューリーロアを救え！

出クラグバーク后返回根据地，会议室剧情后选择第二项开始作战，此战共有两队，主角队和クロデキルド队，2场杂兵战后与BOSSフレデグンド发生战斗，2次都是必败的，防御即可。回到クラグバーク的王之馆发生事件，最后前往广场后サーヴィラ、ダイアルフ和リキュア3人加入队伍。同时新伪书入手。



回到根据地后按照4楼团长房间—剑士团结所—会议室触发剧情，在大地图消磨几天时间回到根据地的藏书室发生王子书信事件，之后再回大地图消耗几天时间，回根据地的会议室即可出击攻打ファラモン。

（支线同伴提示：46～59号同伴加入可能）

ファラモン攻略战

出击后前往ファラモン城，队伍分为主角队，クロデキルド队和兽人王グントラム队。注意クロデキルド会有一场单挑的BOSS战，优先给其更换装备，2场杂兵战后フレデグンド单挑战斗。



BOSSフレデグンド

单攻伤害在50左右，技能伤害会随机在15—150间波动，HP尽量保持在100以上，クロデキルド缚りの雷击有一定概率封住フレデグンド的行动，胜利后フレデグンド会加入我方，返回会议室发生剧情再次前往ファラモン城。

（支线同伴提示：62、63号同伴加入可能）

贼を捕まえろ！

剧情后前往城堡右上方的图书室，中途会遭遇BOSSファーガス，难度很低。击倒他后继续前进，最后发生2场BOSS战，难度同样非常低。最后一场战斗将BOSSHP削减一定程度后发生剧情，之后被传送至“百万世界の狭间”。



树海の集落





剧情后来到スクライブ的村落，在"空き家"休息一晚后前往大树への道见长老，剧情后与司书长ディアドラ发生杂兵战，注意此战无法使用技能，胜利后リウ继承长老之位。离开村落前ルオ・タウ和レン・リイン会加入到队伍中。



出村后前往ノスロウの树海，大部分杂兵的弱点是叩属性，路上的强力的装备"天破弓"等注意回收。

ファラモン防御战

返回会议室发生剧情后开始防御战。战斗分为主角队，クロデキルド队，两场杂兵战后发生BOSS战。

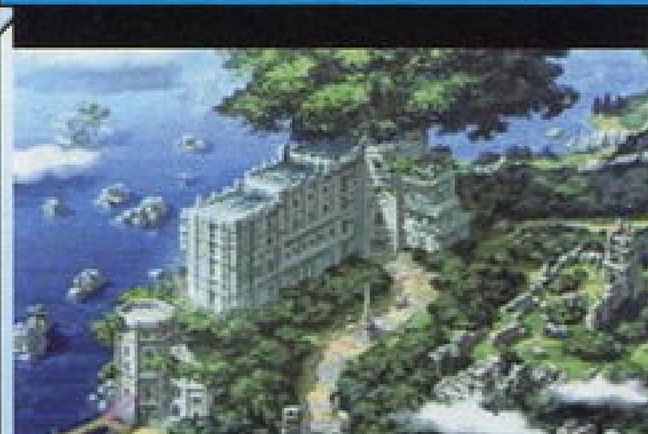


BOSSヴァズロフ

必杀攻击力很高，魔法系角色必须安排在后方，否则会被一击必杀，弱点是突攻击和异常状态攻击，注意他的攻击附带毒属性。胜利后自动切换至クロデキルド队，活用两姐妹的协力攻击，2到3次就能击杀掉BOSS，注意BOSS同样会用毒属性攻击。

（支线同伴提示：66~71号同伴加入可能）

司书を迎え击て！





回到会议室发生剧情，在来到里门村长会加入我方，最后按照3楼图书馆—会议室的顺序开始BOSS战。本次队伍被分为：主角队、ローガン队、アスアド队和ニムニ队。注意前2队要派遣回复人员。另外所有的人都要防御全异常状态。

二组BOSS蛟龙コノン

ニムニ队迎击，弱点是突属性，技能"水枪の豪雨"伤害在200左右，提前做好回复准备。BOSSHP有5000，总体难度较高。胜利后转到ローガン队。

BOSS魔人ファーガス

全体攻击伤害在50～150间变动，同时附带命中和回避减半的效果，单体物理攻击很高，BOSSHP在5500左右，没有弱点。如果本战带上エリン的话可以使用协力攻击使难度大幅度降低。

BOSSノーヴァ/ソフィア

两人的弱点都是斩属性，总体难度相对较低，注意ソフィア的魔法附带沉默效果，一共与其有2场战斗，将其中一人HP削减5000左右即可结束战斗。战斗后回到会议室发生剧情，之后与魔兽ディルク对决，注意此战可变更角色，不过之前已出击的角色无法参战。

BOSS魔兽ディルク





来到表门后发生战斗，魔兽ディルクHP有5000，它的全体攻击能造成150左右的伤害，用主角的防御技能能大幅度降低难度，单体魔法则在200左右浮动，注意及时回复。

（支线同伴提示：73～78号同伴加入可能）

帝国へ急行せよ!



在会议室触发剧情后再次前往帝国，队员强制为アスアド和ムバル。来到森林发生帝国毁灭事件。进入沙漠后在中央的位置进入帝国



废墟。剧情后前往右下的サルサビル，先到王宫后再回宿屋，最后シャムス王子加入队伍，返回根据地时会在沙漠再次遇到ディルク。

BOSS魔兽ディルク

攻击方式和还是和以前一样，最好回复工作即可，注意本站会有等级为15的タージ强制出战，死亡的话建议不管他，就算救过来也会被BOSS秒杀，将BOSSHP削减5000左右结束战斗。

（支线同伴提示：80、81号同伴加入可能）

沙漠の书を探せ!



任务开始后ルオ.タウ和ホッパ强制出击，进入沙漠后前往帝国废墟，在帝国魔道院迹的最下层与BOSSディアドラ交战。

BOSSディアドラ

ディアドラ拥有司书中最强的实力，HP有2500左右，和以往一样，她不吃任何异常状态，ディアドラ的全体水属性魔法和单体即死魔法威力很高，全体魔法的伤害在100以上，即死魔法的即死概率也非常高，而且她经常会连发。魔法对她的伤害很低，建议ルオ.タウ专心回复，其它3人主攻，将2个杂兵消灭后用物理属性技能攻击她。

しるべの塔へ！



返回根据地后按照医务室—会议室リウ对话—医务室—传送点的顺序发展剧情，前往しるべの塔前ディアドラ会加入队伍。到达しるべの塔后向右上方前进即可发生剧情，最后回根据地医务室即可。

（支线同伴提示：83、84号同伴加入可能）

フォートアーク攻略战



出医务室后按照会议室—大厅—根据地传送点—会议室的顺序触发剧情，最后在会议室与リウ对话选择第二项开始作战，本战一共分为三队：主角队、アスアド队和ダイアルフ队。开始的三场杂兵战难度不高，敌人的弱点是叩属性。之后遭遇BOSS。

BOSSヴァズロフ/レスノウ

物理攻防依然很高，不过两人都吃异常状态，可以抓住机会用麻痹等异常攻击，优先打倒レスノウ，她的HP比ヴァズロフ要少很多。将其击败后发生ソフィア砂化事件，战斗必败，防御3回合即可完成任务。

（支线同伴提示：86号同伴加入可能）

リジッドフォークを味方に



剧情后ヴァズロフ和レスノウ会加入队伍，出城后从ジャナム沙漠上方的出口走，会出现新的地点スヴァトゴル山，火山内的分支很多，在入口处向左下走能够收到新的同伴ゴルヌイ，迷宫中的怪物比较强，部分怪物还会使用睡眠攻击，敌人的弱点大多是叩属性。迷宫中的分支比较多，出口位于左上方的位置。到达ルギエニク后前往长老の部屋与长老对话后再到祖神の祭坛发生战斗，2个守卫的弱点是叩属性攻击。打倒他们后在祭坛最深处发生剧情，此时回到长老的部屋后长老ガシュガル和祖神オルドヴィーク会加入队伍。



（支线同伴提示：89号同伴加入可能）

ソフィアを救え！



返回根据地后前往会议室，之后回到1楼就会发生剧情，インドリク和ジーヴィッカ加入队伍，最后回到会议室就可以选择出击。本站分为三队，出击前要给强制上场的リジッドフォーク族装备“砂崩し”技能，ポーパス族装备水魔法技能。其它的自选成员选择会全体回复的角色即可。杂兵战活用“砂崩し”技能能对砂怪造成1000点以上的伤害，其中砂怪的速度很快，单体魔法伤害附加沉默状态，回复单位中了的话要尽快解除。最后一场则是BOSS战。

BOSS砂の化身ソフィーア

很简单的战斗，BOSSHP有6000左右。活用“砂崩し”技能能对BOSS造成1000以上的伤害，不会该技能的同伴只要回复或辅助即可。胜利后先到医务室，再出门发生“ディルクとの对决”事件，回到会议室自动发生剧情，之后来到庭院展开战斗。

BOSSディルク

与主角的单挑战一共分两场，第一场无法使用技能，防御三回合后自动发生剧情，第二场战斗开始后主角会学会新的技能“受け継がれし遺志”，使用该技能能给予ディルク500点以上的伤害，2次攻击即可击倒他，注意其技能伤害会在50～150之间变动，HP尽量保持在150以上会比较安全。

（支线同伴提示：95号同伴加入可能）

ラロヘンガの调查





回到会议室后ソフィア强制出击，出大地图前往新的地点ラロヘンガ。注意杂兵体力都得到大幅度强化，大部分的弱点是突属性。在迷宫最右下角发生剧情，与ベルフレイド的战斗防御3回合即可结束，回到根据地后按照会议室—3楼藏书室—传送点—石板之间的顺序触发剧情，最后回到会议室就可以选择出击。

（支线同伴提示：96～108号同伴加入可能）

（注意，剧情到这里可以收到所有的108星了，ルバイス、ワスタム、ハフィン、ナキル如果这里还没有加入的话，那么本周目内无法收得）

サイナス攻略战

战斗开始后队伍会分为4组：主角队、アスアド队、クロデキルド队和ダイアルフ队。本次的敌人都比较强，每个队伍最少要有一个回复单位。首先是主角队出阵，将2个杂兵灭掉后BOSS肉天使マクート登场，这个BOSS能力非常差，单体攻击最多也就150的伤害。将其消灭后进入しるべの塔。塔内的杂兵实力都比较强，要小心前进。1层的电梯在左上方，到达各个电梯处都切换队伍以打开电梯开关。首先是アスアド队。将杂兵消灭后打开主角队上升至2层，2层的电梯在右上角，此次是クロデキルド队切换开关，到达3楼后会遭遇BOSS权天使ビアズレイ，弱点是斩属性，实力非常弱。将其击败在左上角切换到ダイアルフ队，BOSS饱食の堕天使弱点是斩属性，消灭后主角队上升至最后一层。在4楼的左上角房间遇到BOSSベルフレイド。





BOSSベルフレイド

ベルフレイド的能力很高，全体攻击的伤害在200以上，在其发动后要尽快回复，以我方的实力是挡不住2次全体攻击的，HP保持在200以上比较安全，后方的怪物ギガースアーム威胁不大，尽快消灭ベルフレイド结束战斗。剧情后发生与“一なる王”的战斗，两次战斗只需防御3回合即可过关。

第12の书を探せ！

剧情后前往广场，一共要进行4次才回到根据地。在会议室触发剧情后前往サイナス，之后返回会议室的选择会影响结局，连续二次选择第一项会进入BAD ENDING，选择第二项进入GOOD ENDING。之后出根据地前往新的地点“サイナスに似た街”，迷宫中装备叩系武器会比较轻松。在最深处会遭遇BOSS。





BOSSクイーン

HP有10000左右，速度也很快，特殊攻击能够造成前排人员200～260的伤害，建议后方人员进行回复辅助，前排攻击即可，物理防御上升的状态能够降低攻关难度。回到根据地后先到传送点前触发剧情，再回会议室选择第二项开始最终决战。

决战

一旦进入最终战后就无法返回，由于本作没有2周目，因此可以保存一个最终战前的存档。最终战的人员配置方面必须有一名高级回复魔法的角色，推荐リウ或者是ソフィア，两人的HP大回复和防御力上升等技能会起到关键作用，如果能够在根据地买到“太阳の首饰り”的话能够使最终战难度下降不少。一进入最终迷宫“一なる王の像”后就会开始BOSS战。

BOSS死神ベルフレイド

弱点是斩属性，单体攻击伤害在150到200之间，由于其攻击不积极，所以该战难度很低，打倒后继续前进，迷宫中的路线很单一，具体走法如下。

1F

左手边能够找到武器“究级の拳”，右边通向2楼。

2F

2楼的左手边能够回到1楼拿取装备“女神の息吹”，下方的路通向3F。

3F

左边能够找到装备トーテムポール，右边通向4F。

4F

剧情后可以SAVE，最后的存档点

5F.A

左边可以拿取“英雄のマント”，下方通向6F

6F.A

左边可以拿取宝箱“英雄の铠”，向上方走返回5FB

5F.B

下方有宝箱“剑圣の笼手”，上方通向6FB，途中可以找到“女神の羽衣”

6F.B

直接向上前进进行最终战。最终BOSS一なる王一共分为3个形态

一なる王第一形态

只会单体攻击，HP在10000左右。

一なる王第二形态

开始前HP等会自动加满，BOSS的攻击力大幅度强化，单体和全体伤害都在150～200左右浮动。HP有15000左右，灵活使用防御上升状态，魔法师专心回复即可。

一なる王第三形态

通常攻击没有太大的威胁，HP下降至一半时追加全体强力攻击。我方魔法师受到此攻击多半会一击必杀，如果装备有“太阳の首饰り”的话就能扛过这一下，没有的话就要使用其它同伴使用复活，HP有25000左右，将各种能力上升，“怒”状态的药全部使用吧。将其打倒后就是精美的结局了。

通关后会显示108星的去向和STAFF，收集齐108星会追加若干对话和一段结局动画。

关于加入角色的几点要注意的：

1.以下列表中加入的角色基本上是可以收入的最早时间，部分加入多条件的角色也是属于一次能够完成所有条件的时间。

2.ルバイス，ワスタム，ハフィン和ナキル4名角色加入有时间限制，请在列表所提供的时间内完成。

3.部分要多时段触发条件的同伴在下表中有★表示。

4.有完成委托任务才会加入的同伴中，部分委托任务到时间没有的话可以先进行一段剧情再回来，前提是必须把任务的报酬都全部领取后还不出现再进行此操作。

5.最后7名同伴需要带リウ到树海の集落与村人对话后才能触发相应事件。

6.以下的列表表示的是按流程收到同伴的顺序，星宿的顺序可以在游戏中的约束之间查看。

7.为了方便玩家收集同伴，所有支线情节的同伴全部加入在了流程中，具体可以对照参考。

全角色加入列表

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点	加入条件
1	主角	天魁星	开始	开始自动加入	无
2	マリカ	天英星	开始	开始自动加入	无
3	ジェイル	天退星	开始	开始自动加入	无
4	ホツバ	地捷星	移动到フレセリアの森南部后	フレセリアの森南部	自动加入

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点	加入条件
5	ローガン	地数星	剧情任务：シトロ村に急いで知らせを！	グレイリッジ	自动加入
6	エリン	地阴星	剧情任务：シトロ村に急いで知らせを！	グレイリッジ	自动加入
7	モアナ	地会星	根据地建立后	根据地	自动加入
8	リウ	天机星	剧情任务：シトロ村防卫战	根据地	自动加入
9	アーニャ	地全星	决定根据地名后	グレイリッジの矿山	先到グレイリッジ路地与其对话，之后在グレイリッジの矿山一层电梯右边与其对话后选择第二项后加入，或者在フォートアーク攻略任务后在グレイリッジ路地与其对话后自动加入
10	セレン	天究星	决定根据地名后	根据地	在花之月进入根据地后会自动发生岚之事件，之后再次在花之月进入根据地用ジェイル跟她单挑并胜利后加入，大约20级可以战胜她
11	ワヒエ	地速星	完成第一王妃的委托后	根据地	完成第一王妃的委托后回到根据地的回廊后发生事件后自动加入（通信功能开启）
12	ザフラー	地兽星	完成第一王妃的委托后	根据地	回到根据地后自动加入（与ユーニス同时加入）
13	ユーニス	地灵星	完成第一王妃的委托后	根据地	回到根据地后自动加入（ザフラー同时加入，在根据地的医务室可以和她购买道具）
14	シスカ	地妖星	ディルク焚书事件结束后	シトロ村村長の家	回到シトロ村村长的家后发生事件，然后在根据地的酒场再次发生事件后加入（同伴10人以上在大地图会有她要加入的提示）
15	トンガチヒ	地耗星	ワヒエ加入后（ディルク焚书事件完结后才可触发）	根据地的回廊内	ワヒエ加入后，进入回廊走左边找到他对话，在回到根据地依次完成"窗の资料集め"和"求む！トビラの果てのマド！"2个委托任务后再与其对话后选择第二项加入（两次任务必定失败）
16	ガドベルク	地孤星	剧情任务：ボーパス族を味方に开始后	根据地	切换到大地图时发生事件自动加入
17	ルバイス	天孤星	剧情任务到达テハ村后	根据地	分别在グレイリッジ协会支部和テハ村的广场发生事件后遇到他后，再回根据地发生事件，将假扮难民的敌人击退后加入
18	ニムニ	地满星	海底の洞窟任务完成后	根据地	回到根据地自动加入
19	ネムネ	地空星	海底の洞窟任务完成后	根据地	回到根据地自动加入
20	セミアス	地丑星	海底の洞窟任务完成后	根据地	依次在矿山入口，ナイネニス的宿屋和根据地的顺序对话后加入
21	ネイラ	天贵星	根据地升级事件后	根据地	进入根据地后自动发生事件并加入
22	クロデキルド	天平星	根据地升级事件后	根据地	自动加入
23	アスアド	地猛星	逃离帝都事件后	帝都	脱出时自动加入
24	メルヴィス	地奇星	根据地升级事件后	根据地	自动加入
25	ロベルト	地明星	根据地升级事件后	根据地	自动加入
26	マナリル	天慧星	根据地升级事件后	根据地	基地升级后带其到3楼右边的藏书室发生事件加入
27	ムバル	地杰星	根据地升级事件后	根据地	与マナリル一起加入
28	ゼノア	天间星	根据地升级事件后	根据地石板の间	出根据地后会自动发生剧情，再回根据地即可加入
29	イクス	地健星	根据地升级事件后	根据地	依次完成"人を探してほしい"，"イクスを捜してほしい"和"イクスを依頼人のところへ"3个任务后加入，注意"イクスを捜してほしい"必须派遣5名以上的女性才行，异族和大妈型的女性也可以算上
30	モーリン	地短星	根据地升级事件后	根据地	イクス成为同伴后发生剧情战，胜利后自动加入
31	ヨベル	地角星	根据地升级事件后	根据地	与モーリン一同加入
32	ゲシュッツ	天立星	根据地升级事件后	根据地	完成任务"帝国魔道院见学"和"折り入って相谈"后加入
33	ミーネ	地稽星	根据地升级后	根据地	与ゲシュッツ和ビュクセ同时加入
34	ビュクセ	地平星	根据地升级后	根据地	ゲシュッツ和ミーネ同时加入
35	キミヤ	地轴星	根据地升级事件后	シトロ村的广场	ゲシュッツ3人加入后，带上ゲシュッツ和ミーネ去シトロ村的广场与其对话后加入
36	ソタ	地逐星	根据地升级事件后	テハ村的民家	与之对话选择第二项查看游戏中的各种用语一定次数后，再与之对话第二项就会变为邀请他加入，选择即可。
37	ワスタム	地藏星	根据地升级事件后	チオルイ山脉	在テハの村的宿屋与主人对话发生事件，再回根据地接任务"料理人搜索"后去根据地三楼与アスアド对话，再次来到テハの村的宿屋与主人对话得到情报后，在チオルイ山脉的山顶发生战斗胜利后加入
38	ノムノ	地暴星	根据地升级事件后	根据地食堂	根据地升级后在食堂与ノムノ对话后，再到3楼居住区跟ネムネ对话，最后回到食堂与ワスタム对话（要其加入后才会出现）发生事件加入
39	ヤディマ	地斗星	根据地升级事件后	根据地农牧场	在シトロ平原下方村庄的农家外与其对话后，回到根据地的农牧场再与其对话，之后接受委托任务"畑よもう一度"，派遣4名力值在125以上的同伴完成任务（可以算上武器附加值）再回到农牧场与其对话加入
40	ムーロ	地损星	根据地升级事件后	ギネの谷	接受委托任务"ギネの谷の鬼退治"后去ギネの谷西侧左下的瀑布前发生剧情，连续选择2次第二项后加入
41	バルザム	地走星	剧情任务"西への旅"完成后	根据地	在グレイリッジの矿山入口的电梯处与其对话后回到根据地，再去ナイネニス交易所调查空箱子获得道具，将其交给根据地4楼的バルザム后，去大地图绕上几天再回去与之对话即可加入（要求同伴有40人以上）
42	ヤード	地俊星	剧情任务"西への旅"完成后		与バルザム同时加入
43	ヌザート	地然星	剧情任务"西への旅"完成后	根据地地下室	能去地下室后(需要バルザム加入)将ムバル安排在队伍中到サルサビル民家与其对话，发生事件并战胜BOSS后加入
44	レカレカ	地勇星	剧情任务"西への旅"完成后	根据地	在ボーパス族的村庄的交易所与其对话后，回根据地依次完成委托任务"息子を一人前に"和"もっともっと毛皮求む"后自动加入（注意后者任务要派遣攻击力高的同伴）

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点	加入条件
45	ツフルル	地拘星	剧情任务"西への旅"	根据地	与其母レカレカ一起加入
46	ダイアルフ	天罡星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	クラグバーク	自动加入
47	サーヴィラ	地好星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	クラグバーク	与ダイアルフ和リュキア同时加入
48	リュキア	地狂星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	クラグバーク	与ダイアルフ和サーヴィラ同时加入
49	ナズ	天空星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	根据地	先到テハ村广场与其对话后再到チオルイ山脉的山顶发生剧情，回到到テハ村广场再次与其对话发生事件后，回根据地完成委托任务"ナズが行方知れずに"后再回到根据地加入
50	ドガ	天异星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	根据地	ナズ加入后到根据地的里门与其对话后加入
51	ヌフィール	天微星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	チオルイ山脉	ドガ加入后，接受委托任务"雪女退治"，在ドガ小屋左边的角落里见到她后发生战斗，失败后在回根据地里门处与ドガ对话，最后回老地方与其对话选择第二项即可(注：ドガ在队伍中的话无法进行任务)
52	ナキル	地幽星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	根据地	在花蕾の季节带上アヌアド进入根据地后自动发生事件，之后アヌアド会离开队伍，去大地图绕上几天后在回来就可发生事件加入（注意中途不能接主线以外的委托任务）
53	ハフィン	地正星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	ミスラト川	带上アヌアド进入ミスラト川后发生事件自动加入
54	★メイベル	地隐星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	根据地	在チオルイ山脉的山顶石碑前与其见面后，回到根据地接受委托"运命の恋人を探して？"，然后将队伍中的女性移走回到根据地4楼右边主人公的房间内与其对话后再带上女性到大地图发生事件，选择第二项再出房间一次后回来，再次选择第二项后加入
55	ヌムヌ	地劣星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	根据地	在ナイネニス入口与其见面后再依次完成委托任务"ナイネニスに协会迫る"和"さらわれたボーパス"后加入
56	オータ	地囚星	剧情任务"フューリーロアを救え！"完成后	クラグバーク	先在クラグバーク的广场中与其对话，在回根据地接完成委托任务"动物を集めろ！"后再回去与其对话加入
57	ドロモン	天剑星	ヌムヌ加入后	海底洞窟	ヌムヌ加入后，到海底洞窟的最深处发生剧情并战斗胜利后加入（注意3人的合体必杀）
58	フエレッカ	天罪星	ヌムヌ加入后	海底洞窟	与ドロモン和シャバック同时加入
59	シャバック	天败星	ヌムヌ加入后	海底洞窟	与フエレッカ和シャバック同时加入
60	フレデゲンド	天损星	ファラモン攻略战后	ファラモン	自动加入
61	ゲントラム	地巧星	ファラモン攻略战后	ファラモン	自动加入
62	ウラガン	地僻星	ファラモン攻略战后	根据地	イクス加入后，在クラグバーク杂货屋和ナイネニス可以见到他，再回根据地发生事件后加入
63	チェイン	天佑星	ファラモン攻略战后	クラグバーク	带上リュキア到マルシナ平原（クラグバーク北部的平原上）会随机遇到チェイン并发生与リュキア单挑的战斗，胜利后（输了也不影响其加入）到クラグバーク在王の馆发生事件后加入
64	ルオ・タウ	天暗星	树海の集落剧情后	树海の集落	自动加入
65	レン・リイン	地伏星	树海の集落剧情后	树海の集落	自动加入
66	アマラリク	地佐星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城	将クロデキルド和フレデゲンド编排到队伍中后再到ファラモン城内与アマラリク对话，发生剧情后自动来到ヴェアルの荒野发生战斗，胜利后两人一起加入。
67	キラルド	地佑星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城	与アマラリクと同时加入
68	ユラ	地急星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城	带上クロデキルド去ファラモン城门口就可以看到她，对话再选择第一项发生单挑战斗，胜利选择第二项邀请她加入。注意她的HP有1000点还会回复魔法，一定要先将クロデキルド的装备弄好一点在去
69	ボッシュ	天杀星	ファラモン城防卫战剧情后	ノスロウの树海	与ファラモン城ゲントラム对话后获得情报，再从ナイネニス前往ノスロウの树海发生剧情后加入(队伍内必须有クロデキルド和フレデゲンド，ルオ・タウ和レン・リイン则必须不在队伍中)
70	ラティルダ	地察星	ファラモン城防卫战剧情后	ノスロウの树海	与ボッシュ同时加入
71	ムールゲント	地暗星	ユラ加入后	シトロ平原谜の遗迹	ユラ加入后到根据地2楼剑士士团练所发生事件（要求ユラ，クロデキルド和フレデゲンド不在队伍中），之后接受委托任务"ガドベルクの相谈"自动来到遗迹发生战斗并加入(要求同样要求前三人不能在队伍中且此战比败)
72	ラジム	天寿星	"司书を迎え击て"前	根据地	在剧情流程""司书を迎え击て""前强制加入
73	★メギオン	天雄星	"司书を迎え击て"剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中	ファラモン城防卫战剧情后在マルシナ平原谜の遗迹前见到谜のロア族(注意要从チオルイ山脉绕过去)，"司书を迎え击て"剧情后在根据地能够接受到委托任务"メギオン再来"。剧情后再回到遗迹与メギオン战斗胜利后加入
74	★エウスミール	地进星	"司书を迎え击て"剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中	和メギオン与ニクティス一同加入
75	★ニクティス	地退星	"司书を迎え击て"剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中	和メギオン，エウスミール一同加入
76	★ヒナ	地强星	ドロモン加入并完成"司书を迎え击て"剧情后	根据地	ドロモン一行人成为同伴后，在根据地哈德交易所和シャバック对话得到情报，再完成派遣任务"ロノマクアからの密书"后选择第二项加入（只能派遣ドロモン兄妹三人）
77	★スヴェン	地壮星	イクス加入并完成"司书を迎え击て"剧情后	宿屋	ファラモン城防卫战后先在根据地与イクス对话，"司书を迎え击て"剧情后再到ファラモン的宿屋的房间与其对话后选择第二项加入（同伴数量要在70人以上）

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点	加入条件
78	ラバキン	地理星	"司书を迎え击て"剧情后	グレイリッジ路地	先完成派遣任务"あっちのマリカの世界"后，再带上ローガン到グレイリッジ路地与其对话后加入
79	シャムス	天牢星	剧情任务"帝国へ急行せよ！"后	サウサビル	自动加入
80	タージ	地微星	シャムス加入后	根据地2楼居住区	シャムス加入后到2楼居住区与其对话后自动加入
81	ツァウベルン	天速星	剧情任务"帝国へ急行せよ！"后	サルサビル	"帝国へ急行せよ！"完成后再次进入サルサビル会自动发生剧情，之后会根据地接受委托任务"访问の预约"并连续选择两次第二项后加入
82	ディアドラ	天满星	しるべの塔へ！剧情前	根据地传送点	自动加入
83	ノフレト	地镇星	しるべの塔へ！剧情后	ジャナム沙漠的帝国魔道院迹	先来到帝国魔道院跡.地下一个开着门的房间内(队伍中不能有シャムス和マナリル)发生剧情后，再带上シャムス和マナリル来一次，回到根据地后完成派遣任务"发掘の手伝い"后，再次带上两人回到房间内发生剧情即可加入
84	ミズラック	地煞星	しるべの塔へ！剧情后	ミスラト川	前往サルサビル王宫与其对话后发生事件，最后自动转移到ミスラト川并加入(注意队伍中不能有シャムス和マナリル)
85	ノーヴァ	天暴星	第一次进攻フォートアーク前	根据地会议室	自动加入
86	ギリアム	地魁星	第一次进攻フォートアーク后	グレイリッジ	在协会支部办公室与其对话，再回根据地完成委托任务"グレイリッジを守れ"后回到协会办公室与其对话加入(3队人尽量都派遣强力成员)
87	ヴァズロフ	天猛星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"开始后	根据地会议室	自动加入
88	レスノウ	天富星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"开始后	根据地会议室	自动加入
89	ゴルヌイ	地文星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"开始后	スヴァトゴル山	进入ジャナム砂漠旁的スヴァトゴル山，在开始的入口处向左下走发生剧情后加入
90	オルドヴィーク	天勇星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"完成后	ルギエニク	自动加入
91	ガシユガル	地周星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"完成后	ルギエニク	自动加入
92	インドリク	地雄星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"完成后	根据地	从ルギエニク回到根据地后自动加入
93	ジーヴィッカ	地恶星	剧情任务"リジッドフォークを味方に"完成后	根据地	与インドリク一同加入
94	ソフィア	天哭星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始前	根据地会议室	自动加入
95	ソロウ	地刑星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始前	フォートアーク顶楼	带上スヴェン到フォートアーク顶楼后发生剧情并加入（注意进入大门后从下往上数右边第二个入口处）
96	★ミュン・ツァン	地贼星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始后	フォートアーク北门	ファラモン防御战后到ギネの谷与其见面(队伍中不能有リウ)，回根据地接受委托任务"スクライブの长に会いたい"后与リウ发生单挑战斗，胜利后队伍等到"ラロヘンガの调查"剧情开始后再来到フォートアーク北门与其对话即可加入（注意队伍中要带上リウ）
97	ケフレン	地阔星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始后	ジャナム沙漠的谜の遗迹	进入沙漠里的谜の遗迹会自动发生剧情（遗迹位于沙漠右下角），再到达迷宫最左上角发生事件，之后回根据地的广场与其对话，再次前往遗迹的同一个房间即可加入
98	ベレムエル	天伤星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始后	ジャナム沙漠的谜の遗迹	与ケフレン一起加入
99	ティグール	天巧星	剧情任务"ラロヘンガの调查"开始后	クラグバーク	チエイン加入后，完成委托任务"平原に协会の兵队"后，带上ダイアルフ到クラグバーク广场与其对话后加入
100	★ナムナ	地魔星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	根据地3F居住区	ネイラ加入后分别在"司书を迎え击て""しるべの塔へ！""リジッドフォークを味方に""ラロヘンガの调查"等任务完成后到3Fネイラ的房间与其对话（一共四次，必须在花蕾的季节才会出现，每次对话都必须选第二项），最后一次对话后会自动加入
101	ザイン	天捷星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	ラロヘンガ谜の遗迹	带上バルザム和ヤード到ラロヘンガ谜の遗迹最深处即可
102	エヌムクラウ	天威星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	ノスロウの树海	依次完成委托任务"シトロ平原の怪物退治"，"ミスラト川の怪物退治"，"树海の怪物退治"后加入（注意最后一次的敌人比较强）
103	ハウ・シー	地奴星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	树海の集落	带上リウ到树海の集落与其对话后，回到根据地接受委托任务"树海の大扫除"并消灭所有杂兵后加入（注意任务进行时リウ也必须在队伍）
104	ラミン	地乐星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	クラグバーク	在サルサビル的港口发生与其见面的剧情后，回到根据地接受委托任务"骚音对策"后到ナイネニス的大通り再次与其对话，最后在クラグバーク加入
105	コウ・ロー	地飞星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	ラロヘンガ的谜の遗迹	带上リウ到スクライブ集落和所有人对话后，再回根据地接受委托任务"ラロヘンガで人搜し"，最后到ラロヘンガ的谜の遗迹战斗胜利并加入
106	ルファ	地异星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	ラロヘンガ的谜の遗迹	与コウ・ロー一起加入
107	チハヤ	地英星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	グレイリッジ	带上ツァウベルン到ルギエニク的大通り发生剧情，再到グレイリッジ的协会支部前与其对话后选择第二项加入
108	ヨミ	地威星	剧情任务"ラロヘンガの调查"完成后	グレイリッジ	与チハヤ一同加入

全技能一览表

物理攻击系

技能名称	消耗MP	范围	效果
メルトアタック	5	单体	0.6倍的攻击伤害＋一回合内敌人的耐性和弱点属性无效化
メルトストライク	10	单体	0.8倍的攻击伤害＋一回合内敌人的耐性和弱点属性无效化
メルトテンペスト	20	单体	1.0倍的攻击伤害＋一回合内敌人的耐性和弱点属性无效化
必中击	4	单体	必定命中的物理攻击
会心击	8	单体	必定产生会心一击的物理攻击
速击	5	单体	必定在回合开始后行动，但伤害只有0.8倍
高速击	12	单体	必定在回合开始后行动，但伤害只有1.0倍
神速击	20	单体	必定在回合开始后行动，但伤害只有1.2倍
駄目押し	15	单体	必定在回合最后行动，但伤害有1.2倍
追い讨ち	25	单体	必定在回合最后行动，但伤害有1.4倍
最期の一击	40	单体	必定在回合最后行动，但伤害有1.6倍
隼・初の型	8	单体	给予敌人的伤害在0.2～2.0倍之间波动
隼・基の型	16	单体	给予敌人的伤害在0.5～2.5倍之间波动
隼・改	32	单体	给予敌人的伤害在0.8～3.0倍之间波动
隼・真	100	单体	给予敌人3倍攻击的伤害
麻痹击	10	单体	给予敌人1.0倍的攻击伤害同时有50%的概率附加麻痹状态
毒击	10	单体	给予敌人1.0倍的攻击伤害同时有50%的概率附加毒状态
倒击	32	单体	给予敌人1.0倍的攻击伤害同时有50%的概率附加眩晕状态
重震弹	20	单体	给予敌人2.0倍的攻击伤害，但使用后会进入眩晕状态
碎震弹	40	单体	给予敌人2.5倍的攻击伤害，但使用后会进入眩晕状态
崩震弹	80	单体	给予敌人3.0倍的攻击伤害，但使用后会进入眩晕状态
博刺	15	单体	即死攻击，但命中很低
博锐击	30	单体	即死攻击，但命中较低
博天破	50	单体	即死攻击，但命中微低
砂崩し	40	单体	给予敌人2.0倍的攻击伤害，对砂怪有特效
モズ落とし	60	单体	给予敌人2.0倍的攻击伤害，使用后自己100%进入眩晕状态，敌人90%进入眩晕状态
诸刃の一矢	30	单体	给予敌人2.0倍的攻击伤害，使用后自己受到HP最大值10%的伤害
诸刃の光枪	60	单体	给予敌人2.5倍的攻击伤害，使用后自己受到HP最大值10%的伤害
诸刃の尖角	90	单体	给予敌人3.0倍的攻击伤害，使用后自己受到HP最大值10%的伤害
秘技・吸命	10	单体	给予伤害的10%转换为自己的HP
秘技・吸魔	0	单体	给予伤害的5%转换为自己的MP
反击の构え	20	自分	近距离的物理攻击必定反击

辅助系技能

技能名称	消耗MP	范围	效果
胆力	10	自身	回复自身中等量的HP
铁壁の构え	30	自身	自身的物理防御和魔法防御5回合内上升20%
怒气	40	自身	进入怒状态
瞑想	40	自身	进入觉醒状态

攻击系魔法技能

技能名称	消耗MP	范围	效果
火炎の息吹	6	单体	给予敌方火属性的魔法伤害
火炎の爆发	18	单体	给予敌方强力的火属性魔法伤害
火炎の轰涡	48	单体	给予敌方超强力的火属性魔法伤害
歼灭の旋风	72	单体	给予敌方毁灭性的魔法伤害
水枪の雨	12	敌全体	给予敌方水属性的魔法伤害
水枪の大雨	32	敌全体	给予敌方强力的水属性魔法伤害
水枪の豪雨	64	敌全体	给予敌方超强力的水属性魔法伤害
融解の光珠	120	敌全体	超强力的全体魔法攻击（リウ/ゼノア/マナリル/ヒナ/イクス可以使用）
眠りの冻汽	25	单体	给予敌方魔法伤害的同时有50%的概率附加睡眠状态
眠りの冰雾	60	单体	给予敌方魔法伤害的同时有80%的概率附加睡眠状态
缚りの雷光	8	单体	给予敌方魔法伤害的同时有30%的概率附加麻痹状态
缚りの雷击	36	单体	给予敌方魔法伤害的同时有50%的概率附加麻痹状态
缚りの雷祸	72	单体	给予敌方魔法伤害的同时有80%的概率附加麻痹状态
默せし砂风	6	单体	给予敌方魔法伤害的同时有30%的概率附加沉默状态
默せし砂旋	24	单体	给予敌方魔法伤害的同时有50%的概率附加沉默状态
默せし砂岚	64	单体	给予敌方魔法伤害的同时有80%的概率附加沉默状态
腐毒の滴り	24	单体	给予敌方魔法伤害的同时有50%的概率附加毒状态
腐毒の雨	64	单体	给予敌方魔法伤害的同时有80%的概率附加沉默状态
暗き炎厄	80	单体	给予敌方强力魔法伤害的同时随机附加异常状态（ゼノア/ザイン/エウスミール/メイベル）
无明へのトビラ	80	单体	强力的单体魔法攻击，一定概率敌即死（ディアドラ专用魔法）
封じの纹样	32	敌全体	敌方进入沉默状态（リウ专用魔法）
トビラの开锭	10	敌全体	解除敌方的良性状态（ホツバ专用魔法）
受け继がれし遗志	100	敌全体	给予敌方毁灭性的魔法打击（主角专用魔法）

回复系魔法技能

技能名称	消耗MP	范围	效果
愈しの光	5	我方单体	我方单体回复200HP
愈しの辉き	10	我方单体	我方单体回复500HP
愈しの煌き	20	我方单体	我方单体HP全回复
愈しの流れ	16	我方全员	我方全体回复50HP
愈しの波动	32	我方全员	我方全体回复200HP
愈しの潮流	50	我方全员	我方全体回复500HP

辅助系魔法技能

技能名称	消耗MP	范围	效果
不可视の防盾	5	我方单体	我方单体5回合内物理防御上升，重复使用会延长回合数
不可视の防壁	10	我方全员	我方全体3回合内物理防御上升，重复使用会延长回合数
不可视の天盖	20	我方全员	我方全体5回合内物理防御上升，重复使用会延长回合数
不可视の魔盾	5	我方单体	我方单体5回合内魔法防御上升，重复使用会延长回合数
不可视の魔壁	10	我方全员	我方全体3回合内魔法防御上升，重复使用会延长回合数
不可视の魔盖	20	我方全员	我方全体5回合内魔法防御上升，重复使用会延长回合数
快气の瞬き	8	我方单体	我方单体异常状态全回复（战斗不能除外）
快气の光明	16	我方全员	我方全体异常状态全回复（战斗不能除外）
复活の燐光	40	我方单体	我方单体战斗不能回复

协力攻击的使用条件

1. 参与协力攻击的角色必须全部出场。
2. 参与协力攻击的角色如果处于控制不能的状态是无法发动的，例如麻痹，战斗不能等。
3. SUP指的是辅助角色，必须带上对应的辅助角色才能发动。

二人协力攻击

技能名称	参与角色	效果
姐妹攻击	マリカ/シスカ	敌单体伤害
姐弟攻击	モーリン/ヨベル	敌单体伤害
兄弟攻击	アマラリク/キラルド	敌单体伤害
格斗攻击	セレン/ジェイル	敌单体伤害
亲子攻击1	ローガン/エリン(sup)	敌单体伤害
亲子攻击2	ツフルル/レカレカ(sup)	敌单体伤害
恋人攻击	ソロウ/スヴェン	敌单体伤害，使用后除ソロウ、スヴェン以外的我方角色会处于险恶状态
夫妇攻击	ヴァズロフ/レスノウ	敌单体伤害
マスコット攻击	オータ/ヌムヌ	敌单体伤害，攻击后被攻击的敌人会处于“怒”状态
お守り攻击1	シャムス/タージ	敌单体伤害，使用后タージ会进入眩晕状态
お守り攻击2	マナリル/ムバル	敌单体伤害，使用后ムバル会进入眩晕状态 。
お守り攻击3	ジャバック/ヒナ	敌单体伤害，使用后两人进入眩晕状态 。
神速攻击	ツァウベルン/チェイン	敌单体伤害，
王家の夸り攻击	シャムス/マナリル	敌单体伤害，使用后シャムス进入“怒”状态，マナリル进入“觉醒”状态，同时二人眩晕一回合
ディバインエッジ	クロデキルド/フレデクンド	敌单体伤害
Wリーダー攻击	主人公/アトリ	敌单体伤害（注1）
ユニゾン攻击	マリカ/マリカ?	敌单体伤害（注2）
海神攻击	ネイラ/ナムナ	敌全体伤害，低概率进入“怒”或“觉醒”状态
回廊攻击	ホツバ/ディアドラ	敌全体伤害，使用后ホツバ会进入眩晕状态
纹样攻击1	リウ/ルオ・タウ	附带麻痹状态的全体伤害，使用后リウ进入“觉醒”状态
纹样攻击2	リウ/レン・リイン	附带睡眠状态的全体伤害，使用后リウ进入“觉醒”状态
纹样攻击3	リウ/ミュン・ツァン	附带沉默状态的全体伤害，使用后リウ进入“觉醒”状态
纹样攻击4	リウ/コウ・ロー	敌全体伤害
纹样攻击5	リウ/ハウ・シー	敌全体伤害

三人协力攻击

技能名称	参与角色	效果
冥夜攻击	クロデキルド/メルヴィス/ロベルト	敌单体伤害，使用后メルヴィス和ロベルト进入眩晕状态
海贼攻击	ドロモン/フェレッカ/シャバック	敌单体伤害
北辰攻击	ユラ/ヨミ/チハヤ	敌单体伤害
美少年攻击	ロベルト/シャムス/ヨベル	敌全体伤害，低概率三人随机进入“怒”状态
美少女攻击	ヒナ/ミーネ/ユラ	附带麻痹状态的全体伤害，低概率三人随机进入“觉醒”状态
美青年攻击	メルヴィス/アスアド/イクス	附带麻痹状态的全体伤害，低概率三人随机进入“怒”状态
海鲜攻击	ニムニ/ネムネ/ノムノ	敌全体伤害 ，使用后ノムノ进入”睡眠“状态
兽神攻击	ダイアルフ/サーヴィラ/リュキア	敌全体伤害
里兽神攻击	メギオン/エウスミール/ニクティス	敌全体伤害
祖神攻击	オルドヴィーク/インドリク/ジーヴィッカ	敌全体伤害
一齐射击	ゲシュッツ/ミーネ/ピュクセ	敌全体伤害
おやじ攻击	ラジム/ローガン/ノーヴァ	敌单体伤害
ひかり攻击	ゼノア/ウラガン/ガドベルク(sup)	敌全体伤害
魔兵团攻击	アスアド/ナキル/ハフィン	敌全体伤害
元司书攻击	ソフィア/ノーヴァ/ディアドラ	敌全体伤害
ゴーレム攻击	ヤード/ザイン/バルザム(sup)	敌全体伤害

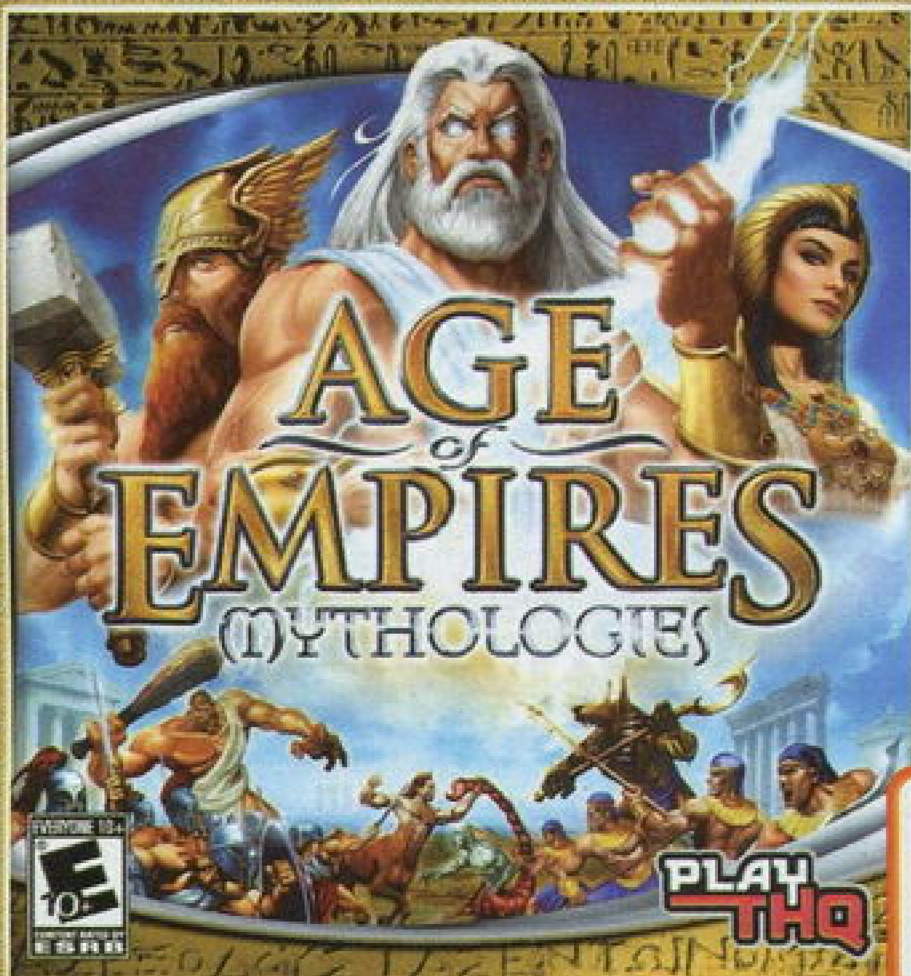
四人协力攻击

技能名称	参与角色	效果
自警团攻击	主人公/マリカ/ジェイル/リウorディルク（注3)	敌单体大伤害

注1：团长任务“渡したいもの”中使用可能，除此之外则要通过Wi-Fi才能使用。
注2：除主线剧情外同样只能在Wi-Fi才能使用。
注3：5人中任意4人上场即可。



NDS平台的大容量游戏越来越多，这款《十二宫》也是2008年当之无愧的最佳原创RPG之一。厂商并没有因为是掌机平台就偷工减料的严谨制作态度足以让不少抱着“捞一票就走”暴发户心态的软件商汗颜，在这个传统游戏反而被异质小品挤成“异质”的年代，玩到这款游戏无疑是玩家的幸运。



文 Edie **编** 软饼干 **美编** Juxi

作为PC上名气颇高的战略游戏——“《帝国时代》系列”，本次已是第二次登陆NDS平台了。游戏中共收录了地球上最具有传奇色彩的三大文明——古埃及，希腊以及北欧。三大文明里都拥有伟大的英雄和超能力的神，其中的人气怪物及反派角色也都粉墨登场！游戏目的就是要玩家通过增大军队规模来发动战争，并继续探索新的领域，取得三大文明的胜利后会分别将社会上升一个等级。时代是否能进步，就看大伙的努力了！



帝国时代　神话世纪

Age of Empires：Mythologies

NDS	THQ	SLG	2008年11月24日	美版
	1～4人	256Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



操作说明

按键	作用
A	确定
B	取消
X	调出游戏菜单
Y	查看信息
L	切换大地图
R	各部队的切换

系统解析

神族与兵种

本作敌我双方的人物都分为三大种族，人类、英雄、神。人类克英雄、英雄克神、神又克人类。搞清楚自己部队的各个兵的单位属于哪种种族对每场战斗的成功起着至关重要的作用。而英雄单位又分5种兵种，分别是重装备步兵（heavy infantry）、轻步兵（light infantry）、弓箭手（archer）、攻城兵（siege）、骑兵（cavalry）。重装备步兵克轻步兵、弓箭手，轻步兵克骑兵，弓箭手克轻步兵，骑兵克弓箭手、攻城兵，攻城兵克敌营。

建造新城及兵营



游戏中玩家不单要控制我方部队各单位进行战斗，还可以建造新的城市和兵营来育成并训练新的单位。某些单位，包括希腊的建筑师，埃及的村民和北欧的步兵都拥有建筑兵营的能力。游戏的上屏会显示目前即将建造的兵营的信息，选中一个单位作为建筑师之后，即可看见屏幕上标出的建筑物。将建筑师移动到此，选择“Build”按钮，上面会罗列出所有即将建造的兵营的信息，右侧显示的是需花费的金钱，食物及信仰值。在下一个战斗回合开始时如果建筑师没有被敌方杀害的话，兵营即会成功建成。在埃及文明和希腊文明中玩家可以在任何地方使用食物及金钱建造兵营，拥有足够资源就可以在新建的兵营中训练新的单位了。不同类别的单位需要不同的兵营：普通兵营可以训练出步兵、射箭营可以训练弓箭手、马厩可以训练骑兵、攻城兵作坊可以训练攻城兵、神祠则可以训练英雄及神。训练出新的单位要花费的金钱及食物的数量在各个文明中都是不一样的。

神祠与神技

游戏背景设有四个社会时代，游戏前的社会都是由古老时代开始的，随后是古典时代、英雄史诗时代和神话时代。每个时代都会有不同的神及神技，而且神祠中也会追加四种全新技术。在古老时代，玩家只拥有为数不多的单位和技术。要升级时代就得完成很多方面的任务，比如神祠，必须要敬拜属于自己的主神，每个主神的神祠中都会有一个众小神，玩家可建成一个新的神祠将这些众小神训练出来。游戏上屏会显示出升级所需的食物、金钱、信仰值及部分技能。时代升级后就可以从主神那选择新的小神成为一个神的单位了，我方军队也就多了一股更强大的战斗力量，另外神技是独有的，而且每个神技在一个战斗回合中只能使用一次，所以要取胜的话就要了解不同神的技能并慎用之。



资源及管理



游戏中有4大最基本的资源：食物、金钱、信仰值、人口。食物是从工厂、农场及市中心区采集而来的；金钱是从矿山、矿井及市中心采集到的；信仰值是从庙宇及神祠中收集而来，而且每个文明中都有着独特的收集信仰值的庙宇及神祠：埃及文明中是从Obelisks（方尖石塔）去收集的，每个方尖石塔都将增加埃及文明的信仰值；希腊文明能从瓦顶石屋样的庙宇及神祠中获取很大数目的信仰值，但是整体上获取的数目没有埃及文明和北欧文明的多；北欧文明的信仰值是由步兵、骑兵、英雄以及神单位在战斗中造成的破坏点数中获得的；第四种资源就是人口，玩家一开始都拥有人口最多20个，每升级一个时代就增加5个。

食物及金钱是用来构造建筑物及增加人类单位的，当然还能用来研究民间技术；信仰值是用来训练神单位并用于研究神技。权衡一下这四种资源的属性，以保持自己的经济充裕并保护自己的军队，这些都是游戏胜利的关键呢。

迷雾探索



游戏中地图上很多地方都会被迷雾掩盖，不仅玩家的军队无法看到整个密集的地形，而且还限制了预测可视范围外的敌人的能力。显示在地图上的迷雾有两个级别：黑色迷雾区域是需要玩家去探索的，里面到底是什么样的一无所知；灰色迷雾代表这个区域玩家已经探索过了，但目前还无法清晰地看到内部。探索的时候要注意，敌军和资源都会有可能隐蔽在迷雾下面，迷雾中的森林尤其危险，因为树木太茂密了而不能正确判断附近敌军的位置，如果玩家盲目进入迷雾区域就很有可能冒着被伏击的危险。如果我方一个单位试图经过敌方的单位，则将停止在敌方单位的位置而失去一次战斗机会。在迷雾区域用眼力好的弓箭手会占很大的优势。

圣物



游戏中时常会发现圣物（Relics）都是被神保护着的，打败这些队伍就能获得这些圣物。这些圣物能给自己部队的英雄增加能力，使得他们更加强壮、移动速度更快、并加大射程。如果玩家收集到了新的圣物，就可以将前面已拥有过的圣物扔掉，主菜单中会有圣物的装备选项。因为圣物能增强英雄的能力，是有可能扭转战斗局面的好东西，所以最好尽可能多地收集。

胜利条件

本作的战斗系统采用的是敌我双方回合制战斗模式，即我方部队的所有单位都行动一次之后，敌方部队再开始反击，并且是用“天数”来标示回合数。胜利条件分为两种：第一，也是最直接的，就是征服性胜利，即玩家将敌方的所有单位以及建筑物都摧毁掉；第二，庙宇胜利，庙宇分布在地图上的各个战略点，大部分人类及英雄单位都有能力将其占领，并能增加信仰值，信仰值是用来训练神的能力的。每回合开始时，只要玩家控制了任何一个庙宇就都能增加胜利点数的，获取足够胜利点数后玩家即获取胜利。如果敌军占领到了庙宇，那就赶紧击退他！如果他们的胜利指数存在优势的话他们就赢了。

英雄及英雄技

埃及英雄

1 拉美西斯



弓箭手，射出的箭是多方向的。他拥有的英雄技能显示攻击后对敌方所造成的伤害值。他的特点是乘坐着尾部有着装备的战车现身战场，他拥有的神弓能从很远的距离攻击敌人，所以被誉为游戏中所有弓箭手中射速最快的。

攻击36　防御30%

2 图特摩斯



重步兵英雄，能力极强。他的英雄技能为加强我方军队的移动能力。他是一个很伟大的战士，他的重型装甲加上Khepesh之剑使他成为了一股敌军几乎不可阻挡的强大力量。

攻击48　防御30%

3 哈特谢朴苏特

弓箭手，但有着惊人的远距离射程。她的英雄技就是能保证工厂及农场的安全而不受到破坏。不同于拉美西斯，哈特谢朴苏特由步行代替乘坐战车，并且她所装备的大规模的弩使得她的射击能力比拉美西斯的射程更远、效果更强，并且具有一定的阻挡能力。



攻击33　防御30%

4 纳黑特



轻步兵，是牧师英雄，还能医治军队。他的英雄技就是能让自己转变为快速飞行的鸟兽。

攻击42　　防御30%

希腊英雄

1 赫拉克勒斯



轻步兵，宙斯之子，能力强但行动缓慢。他的英雄技是能召唤出巨人阿特拉斯（Atlas）的力量压迫并击退敌军，造成的伤害值也是很大的。

攻击48　　防御30%

2 奥德修斯



骑兵，被海神选为伊萨卡岛（Ithaca）的国王，因为有海神的庇护，所以能够在一个单人回合中召唤出海神的力量并能移动2次。这种操作优势使得奥德修斯比其他英雄更快地占领庙宇及资源。

攻击39　　防御35%

3 珀尔修斯



重装备步兵，阿尔戈斯古城（Argos）的国王。他的英雄技就是用蛇发女妖美杜莎（Medusa）之眼降低敌军的移动速度，还可以将敌军石化。因为拥有着神赐予的武器和装甲，所以很多时候他都能通过诡计与战术克制敌军。

攻击45　　防御40%

4 希波吕特



轻弓箭手，她的英雄技是拥有极大范围的射击能力。

攻击30　　防御25%

北欧英雄

1 西格弗里德



轻步兵，拥有超强能力，奥丁神的后裔、西格蒙德之子，一个傲慢的、毫无畏惧的少年。他的英雄技使他能在2个回合中立于不败之地，可用于突破重围。另外他还能能召唤出守卫智慧之泉的巨人米密尔。

攻击51　　防御30%

2 布琳希德



骑兵，本是阿斯嘉特国女神，因为在一场战争中反对奥丁神，从而受到诅咒成为一个凡人。英雄技是3回合内侵袭所有敌军，并能造成重大伤害。

攻击48　　防御40%

3 贡纳



弓箭手，北欧神话中的凡间国王，一个伟大的将军战士，北欧最强大的弓箭手之一。他的英雄技是能切换地图上敌军与自己的位置。

攻击33　　防御30%

4 阿特利



骑兵，北欧之领袖人物，他的英雄技是在战斗中发出的怒吼能粉碎临近的敌军的耳膜，造成伤害。

攻击45　　防御30%

流程攻略

埃及文明

埃及文明的力量主要在于其强大的英雄阵容和防守能力。要取得埃及文明的成功就必须先要建造足够的方尖石塔神祠，从而获取更多的信仰值。该文明的任何一个英雄都拥有建造神祠的能力，而每建造神祠一回合后都能获得大量的信仰值，之后即可利用这些信仰值训练出新的神和神技，这就保证了埃及文明的防守强度绝对是不可征服的。

Stage1 Border Skirmish 边境狼火

故事背景

孟菲斯城（Memphis）的西部，遥远的沙漠，蛮横的强盗，肆无忌惮的烧杀抢掠，正义的力量是否终能战胜无尽的黑暗？

攻关要点

由于这是熟悉游戏战斗系统的第一关，所以十分简单。只要遵循兵种相克的规律即可。需要注意的是小心对方链球兵的远程攻击即可。

Stage2 Portents 征兆

故事背景

英雄图特摩斯一行东征孟菲斯城（Memphis），不料却在山地遭遇敌人来袭。

攻关要点





在战斗中，“重装骑兵”单位虽克“魔法型”单位，但却会被人类多单位所克制，这个规律务必遵循。

本关是能力较强大英雄图特摩斯的首次出征，因此很容易便能克敌制胜。

Stage3 Hero's Welcome 欢迎英雄

故事背景

孟菲斯城（Memphis）的街道上，图特摩斯会见了哈特谢朴苏特一行，并一口气歼灭了所有的敌兵。

攻关要点

从本关开始，地图上会标示迷雾部分（即未探索过的地方）。探索此部分需多加小心，过桥时就会遭遇大量敌兵埋伏，如果近战火拼会对我方相当不利，因此灵活运用我方远程兵种才是制胜王道。敌方最后一个敌人是一个车骑枪兵，能力较强，需注意。

Stage4 Rebuilding 重建

故事背景

在南部的小镇Semhatep安营扎寨后，为了防止强盗的再次袭击，哈特谢朴苏特忙于重建和巩固兵营的工作。

攻关要点

从此关开始，玩家终于可以建造兵营以求发展了。兵营内则可以招兵买马，并能提升部队各方面能力。建议先让农夫建好农场以及采石场，毕竟这些可以长期创造能源，可谓一劳永逸。敌人方面会出现蝎子兵，并在最后有BOSS巨型甲虫登场，由于它们克制我方人类单位，因此多加小心。



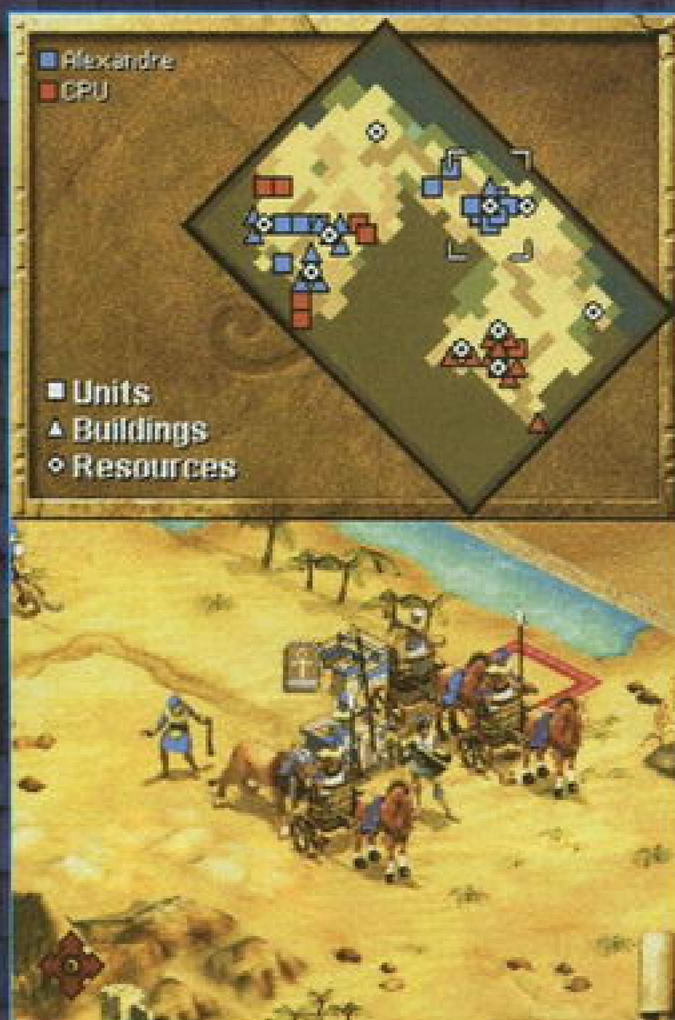
Stage5 Expansion 扩建

故事背景

哈特谢朴苏特为进一步扩大她的阵营，而准备一举歼灭附近的土匪兵并建立要塞。

攻关要点

左上方为我方基地，会被大量难缠的甲虫包围；而右下方则是敌方要塞。因此建议兵分两路，派出以英雄图特摩斯为首的链球兵部队防守左上方的我方基地，尤其一定要守住我方矿场和农场，因为敌方还会发动摧毁我方所有农场，并停止我方食物收入2回合的神技“群蝗虫”。而另一方面则派出以英雄哈特谢朴苏特为首的骑兵给予右下敌方基地重创。如果要训练神兽兵则需要注意神力的消耗，神力的上限是100，需合理配备。



Stage6 Trust 信任

故事背景

哈特谢朴苏特和图特摩斯随同纳黑特来到一个地势十分复杂的名为Anubis的神殿，并举行祭祀渴望得到神灵的庇护。

攻关要点

本关的任务是保卫神殿15个回合，由于必须以神兵为主力，因此需合理分配神力。初期可以选择针对骑兵有奇效的牧师，也可以选择针对步兵和骑兵都很有效的斯芬克斯（Sphinx）。由于敌人实在太多，因此可以考虑尽快摧毁左上方的敌方基地。

Stage7 Exodus 出埃及记

故事背景

在获得重生的拉美西斯法老的帮助下，哈特谢朴苏特和图特摩斯为了尽快协力一统天下，向沙漠中心深处继续进军。

攻关要点

由于本关初始便是十分混乱的资源争夺战，因此建议我方发动车骑枪兵尽快做掉敌方强力英雄塞特。而另一方面应同时派出一名农夫前往后方建造主城堡并迅速占领农场和矿场等要塞。其他的兵力则必须全力抑制不断涌现的蝎兵虫将。从本关开始登场的弓骑英雄拉美西斯绝对是名“狠角”，需善加利用。

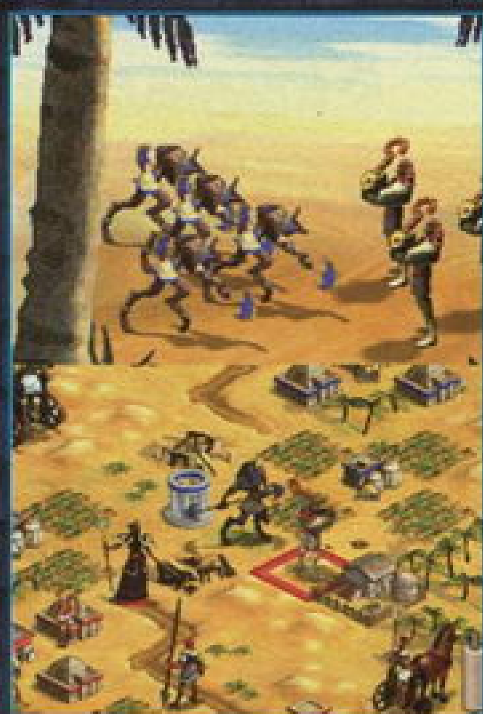
Stage8 Valley of Shadows 阴霾之谷

故事背景

史诗的完结之章，继承着拉美西斯的皇家血统的哈特谢朴苏特和图特摩斯进入阴霾之谷，欲与沙漠之邪神塞特决一死战。

攻关要点

由于最后一战是彻头彻尾的阵地战，因此为造兵而提供坚实后备的资源要塞——矿场和农场变得异常重要，还等什么？赶快在初期一开始就疯造农夫开矿垦地吧！并在第一时间拿下地图中央“最肥”的资源开发新基地。而敌方的实力也绝对强劲，要迅速压制的话，还是老规矩，必须严格遵循兵种相克的规律和合理战术走位；并在多加利用埃及兵种“皮糙肉厚”这一先天优势的同时，大力发展神力，从而漂亮地结束这场辉煌的战斗。



Ending

最终，战捷后的图特摩斯和哈特谢朴苏特统一了埃及，并成为古埃及新王国第十八王朝的法老和王后。

希腊文明

希腊文明是三种文明当中最具多样化和万能化的。埃及文明注重防守力量，而北欧文明注重压倒性的进攻，但是希腊文明的英雄们却能很灵活地运用各方面的能力。另外希腊文明还能在英雄史诗时代造就两个英雄出来，而这两个英雄就能以其无与伦比的能力对付敌军的神。希腊文明的信仰值是从神祠和庙宇中得来的，尽量建造出更多的神祠及庙宇来提高自己的信仰值收集，在战场上希腊文明的军队力量最强大，但也是最昂贵的，尤其是骑兵。要使自己在希腊文明中立于不败之地，就得派遣至少两名英雄保卫军队的安全。

Stage1 Disruption 瓦解

故事背景

就在珀尔修斯准备让出古城迈锡尼（Mycenae）王位的时候，他却因为奥林匹斯众神突然被某些神秘生物所威胁而焦躁不安。于是珀尔修斯筹划了简单的军事演习，但命运弄人，冥王哈得斯（hades）正运量着更大的阴谋……

攻关要点

由于本关是希腊文明的第一关，并且又有英雄珀尔修斯的强力助阵，所以本关难度不大，只需注意不要太靠近河岸，以免让河对岸的弓箭手有可乘之机。

Stage2 Prophecy 预言

故事背景

靠近Delphi的山地后，珀尔修斯准备寻找合适的供品以献给太阳神阿波罗（Apollo）。但就在此时敌人还是不可一免地出现了……

攻关要点



本关依然没有任何难度，敌军的攻击力量非常薄弱，只要保持阵型便能逐一击破。但需要注意的是从本关开始敌人的HP将不再显示。

Stage3 Gateway 入口

故事背景

一路向前进发的珀尔修斯与赫拉克勒斯相遇，并打开了通向冥王哈得斯（hades）所在的地狱之门。

攻关要点

初期我方应多派出农夫大力发展基地，并建营出兵。而探索阴影覆盖的地域时应多加小心敌兵埋伏，当全清入口附近的所有敌人后就可取得胜利。另外，强大的骑兵英雄赫拉克勒斯会在本关加入我方，绝对是日后克制敌方步兵和神力单位的不二之选，务必善加利用。



Stage4 Old Friend 老朋友

故事背景

在地心的深处，珀尔修斯及奥德修斯一行与大力神赫拉克勒斯不期而遇，并一起与冥王的死神军团奋战到底。

攻关要点

本关最棘手的地方在于敌方配备了众多弓箭手和死灵，因此把握和敌方距离及我方站位将成为关键所在。

Stage5 Throne of the Dead 死亡御座

故事背景

冥河（Styx）上，英雄们群起围攻冥王哈得斯（hades）的首都厄瑞玻斯（Erebus），这难道真的是最后的一战吗？

攻关要点

由于本关的胜利条件为我方军队同时占领三个神殿一回合，因此本关不断涌现的敌人何等之多将不言而喻。所以最有效的战术就是兵分三路，每一部分军力各安排一个英雄领阵，只有这样才能同时制霸三个神殿。



Stage6 Escape 逃离

故事背景

当得知真相后，希腊众英雄们随同亚马逊女王一起准备逃离地狱并去制裁真正的破坏者，但一场苦战却接踵而至……

攻关要点

本关的难点在于是一场高难度的BOSS战，且因为没有农夫而导致无法训练出其他兵种。所以在面对BOSS战需注意消耗不宜过多。本关的BOSS是希腊神话中的冥府守门狗塞伯拉斯（Cerberus），虽然攻防皆强（攻击力200，防御40% HP562），但只要初期清理杂兵时没有过多的伤亡和消耗，此时只要围住BOSS后群起而攻之便可轻易击破。

Stage7 New Enemies 新的敌人

故事背景

在奥林匹斯山的山脚下，希神堤丰（Typhon）的仆人带领着魔军阻挡在英雄们的面前……

攻关要点



本关最大特点在于是短兵相向的近距离作战，因此必须在后方不断训练出骑兵和步兵用于最大程度地支援前线战斗。前方则务必先集中全部火力围攻堤丰（Typhon）之仆，从而最快结束战斗。

Stage8 Mount Olympus 奥林匹斯山

故事背景

在历经九死一生后，奥林匹斯的英雄们终于来到了最后的战场，与希神堤丰（Typhon）的死战就在眼前，光明与黑暗的最终一战一触即发。

攻关要点

由于是希腊文明的最后一关，因此难度可以想象。最终BOSS堤丰（Typhon）攻击149、防御20%、HP1250，而更可怕的是本关仍然没有任何补给，因此合理控制我方损耗就又成了玩家必要的操作。敌方步兵拉弥亚女妖（Lamia）也非常强大，惟一的弱点就是被骑兵所克，但我方骑兵同时又会被敌方鸟身女妖哈比（Harpy）所克制，所以务必要安排好阵势，多加小心。堤丰（Typhon）登场后就会直接使用“地图炮”攻击，所以绝不能打持久战，只能强行突破并展开强力围攻才能出奇制胜。

Ending

当击败希神堤丰（Typhon）后，英雄们再一次创造奇迹，诸神与希腊人民再度迎来了久违的和平。

北欧文明

北欧文明注重培养军人力量及勇气方面使他们成为强大的战场勇士，近战极为威猛，但是防御力较低。北欧军队为了信仰值不懈地战斗着，战斗过程中造成敌军的每个伤害点数都能获得信仰值，比其他两个文明的军队获得的数量要多出很多。结合我军有勇有谋的英雄和廉价的人类就足够将敌军粉碎。人类单位相对较便宜，并拥有在古老时代及古典时代中的战斗中压倒敌军的强大能力。北欧文明的神在战场上是巨人级别的，但是一定要有足够的从战斗中获得的信仰值才能将神召唤出来。

Stage1 Tested 考验

故事背景





在巨人米密尔（Mimir）的精心照料下，无所畏惧的勇士西格弗里德已经茁壮成长。此时主神奥丁神（Odin）选中了他，认为他已具备找回尼伯龙指轮（Nibelung）的能力，从而解救众神于诸神的黄昏(Ragnarok)。但作为考验，一场测试其勇气的战斗还是有必要的。

攻关要点

本关是北欧文明篇章的第一关，而且“以一敌百骑兵”的英雄西格弗里德的实在强到逆天，可以说简单到不费吹灰之力。

Stage2 Memory 记忆

故事背景

西格弗里德为取得父亲的遗剑拜耳目（Balmung），而独自向墓地行进。

攻关要点

本关只要西格弗里德顺利到达墓地便可过关。此关仍然没有任何难点，依然可仅凭西格弗里德一人将所有敌人秒杀。

Stage3 Ring of Fire 火焰指轮

故事背景

虽然护宝的龙形巨人法夫纳（Fafnir）伏击了西格弗里德，但为了远征，则必须继续找到其他的盟友，所以必须消灭眼前的敌人！

攻关要点

虽然本关刚一开始仍然只有西格弗里德可供使用，但随后我方步兵将会出现在地图的右方。只要让我方两支军队迅速会师便能一路歼灭所有敌人，因此本关仍然没有难度。

Stage4 On the Front 前线

故事背景

由于国王贡纳遭到Narfi的背叛和追击，因此这场位于补给基地的大战无可避免。

攻关要点

从本关开始，北欧文明章节部分可以发展基地。需要注意的是在本章中需要使用牛车采集资源，以及使用步兵建造兵营。此关意在熟悉北欧文化下的兵种及发展路线，因此没有难度。





Stage5 进步
Advance

故事背景

西格弗里德与贡纳联合起来一同挺进附近的群山之中，不料迎接他们的却是成群的敌兵。

攻关要点





本关的战术在于我方必须以最快速度占据中间的基地，然后用步兵结合骑兵步步逼近敌人，逐一将其击破，便可顺利告捷。

Stage6 复仇
Revenge

故事背景

西格弗里德与贡纳一行继续前行，但却中了追击者Narfi的埋伏。

攻关要点





本关重点在于必须合理的安排战术执行顺序。由于一开始Narfi便会用狼群包围我方所有运输车，因此必须在最短时间内灭掉Narfi，然后再全力营救运输车，将损失降低到最小（注意：与此同时尽可能让运输车向我方基地靠拢）。最后再消灭剩下的杂兵便可顺利过关。

Stage7 根据地
Citadel

故事背景

英雄们来到龙形巨人法夫纳（Fafnir）的根据地前，才发现又遭遇大量的敌人。此时愤怒的法夫纳指责Narfi为何不阻止众人并再给他最后一次机会。

攻关要点

由于本关是一场阵地战，所以初期便疯狂“造车”扩张经济并抢占资源便比什么都重要，时机成熟后只需派出一队骑兵便可顺利地横扫千军。

Stage8 巨龙之穴
Dragon's Den

故事背景

最终的时刻终于降临，西格弗里德和龙形巨人法夫纳（Fafnir）总算可以做个了结。

攻关要点





本关首要战术思想在于“先小后大”，先一口气把所有杂兵清理干净，然后可以利用战神瓦尔基里（Valkyrie）的能力来恢复部队，待整顿完毕之后，便可开始屠龙。这里需要注意的是最终BOSS法夫纳（Fafnir）的数据相当BT，攻击85、防御30%，而其HP更是恐怖的达到了2000之多。要战胜它只能群起围攻，在受到重创时要及时恢复。强大的恶龙再不可一世也最终敌不过众英雄的围剿的。

Ending

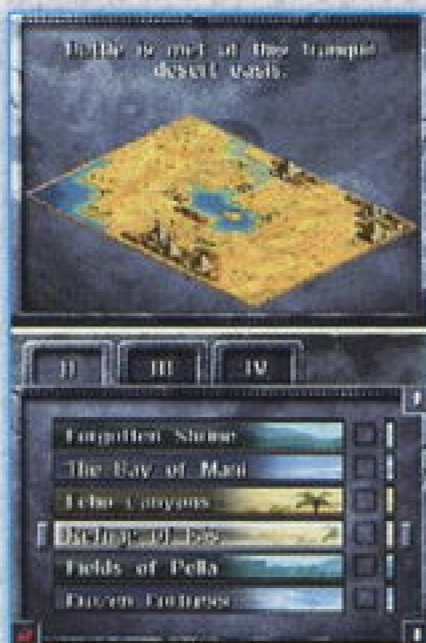
当龙形巨人倒下后，染有恶龙之血的西格弗里德成了不死之身，也终于得到尼伯龙指轮（Nibelung），并亲手将指轮交给主神奥丁神（Odin），英勇无敌的西格弗里德也因此而得到“北欧第一勇士”的伟大称号。

全战功封号及获得条件



▶用黄色的五角星标识的就是已获得的封号。

在游戏的主模式剧情模式（campaign）中完成一定程度的任务后玩家还会被授予各种各样的战功封号，在主菜单的“Mythology”菜单中可详细预览，但是这些封号也不是很容易就能收集得全的，很大一部分的封号还得通过其他的游戏模式中获得，即场景战模式（Scenario）、迷你战斗模式（Skirmish）以及多人联机战模式（Multiplayer）。下面详细列表介绍各封号名称及获得条件。



▶迷你战斗模式中的游戏不多，也很简单，是新玩家练习的好去处。

原名	译名	获得条件
Egyptologist	埃及古物学者	创造埃及文明的神单位之一
Greek Studies	希腊学者	创造希腊文明的神单位之一
Asgardian	北欧天堂居住者	创造北欧文明的神单位之一
Cryptozoologist	神秘生物学者	创造出所有神单位
Warlord	军阀	赢得10场掠夺战役
Devout	虔诚	赢得10场争夺庙宇战役
Studious	勤奋好学者	完成教程模式中的战役
Egyptian Conquerer	埃及征服者	完成埃及文明的所有战役
Greek Conquerer	希腊征服者	完成希腊文明的所有战役
Norse Conquerer	北欧征服者	完成北欧文明的所有战役
Pharaoh	埃及法老	完成埃及文明的所有战役的难度模式
Demigod	半神	完成希腊文明的所有战役的难度模式
Berserker	狂战士	完成北欧文明的所有战役的难度模式
Tourist	观光者	完成所有埃及文明的场景战
Spelunker	探勘洞穴者	完成所有地狱战的场景战
Wanderer	漫游者	完成所有北欧文明的场景战
Vacationer	度假者	完成所有希腊文明的场景战
Khepesh	月刀战士	赢得5次埃及文明多人联机战，或者赢得埃及文明的迷你战斗模式
Myrmidon	剑士	赢得5次希腊文明的多人联机战，或者赢得希腊文明的迷你战斗模式
Huskarl	禁卫军	赢得5次北欧文明的多人联机战，或者赢得北欧文明的迷你战斗模式
Hero	英雄	赢得5次任一文明的多人联机战或者赢得任一文明的迷你战斗模式
Blessed of Egypt	埃及真福者	赢得一次埃及文明的核心英雄的多人联机战或者迷你战斗模式
Blessed of Olympus	奥林匹斯山真福者	赢得一次希腊文明的核心英雄的多人联机战或者迷你战斗模式
Blessed of Asgard	天堂真福者	赢得一次北欧文明的核心英雄的多人联机战或者迷你战斗模式
High Warlord	高级军阀	赢得一次任一文明的核心英雄的多人联机战或者迷你战斗模式
High Priest	高级牧师	在多人联机战或者迷你战斗模式中至少各使用主神及小神一次
Sacrificial Lamb	献祭的羔羊	使用埃及村民或希腊建筑师攻击一次敌方单位
Pacifist	和平主义者	通过非攻击任何敌方单位赢得一场战役
Cartographer	制图师	赢得4人联机的全地图探险
Opened the Box	开启之盒	赢得或输掉一场控制潘多拉之盒的战役
Don't Open the Box	禁止开盒	赢得或输掉一场潘多拉之盒出现的战役
Kingslayer	弑君者	在一场多人联机战或者迷你战斗模式中杀死一个敌方英雄三次



从埃及的金字塔到北方冰雪覆盖的高山再到神话般的大地，游戏让玩家犹如亲临如史诗般的故事情节当中。游戏将PC版的RTS游戏以SLG的游戏类型搬到NDS上实乃一大创新，并且本作的游戏内容很丰富，有的任务甚至要花上一个小时才能完成，就单人游戏模式里至少要用上20个小时才能通关，非常具有挑战性和耐玩度，推荐给《帝国时代》的FANS以及对此战斗模式有爱的SLG达人。

绿野仙踪				
RIZ-ZOAWD				
NDS	D3 Publisher	RPG	2008年12月25日	日版
	1人	1G	5040日元	无对应周边

文 阳光成员 黑X
编 宇轩
美编 芊雯

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A



还记得小时候看过的童话——《绿野仙踪》（又名《奥兹国历险记》）吗？还记得稻草人、狮子和铁皮这三个长相奇异的友好伙伴么？如果你对传统RPG和童话风格的剧情感兴趣，那就赶快来玩玩本作吧。也许你能发现一个远离血腥的清新世界……

基本系统

移动

本作的操作全由触摸屏完成，移动也不除外。用触控笔划动下屏中央的绿球，根据你划动的速度桃乐丝会由慢走逐渐转化为奔跑。而想要让她停下来也非常简单，只需要用触控笔点住滚动的绿球，令其停止滚动即可。

水晶

相当于传送点，能够在迷宫中两个相邻的区域切换，因此也就是我们在迷宫中需要寻找的东西。

金币

作为一个RPG游戏，用金钱购买物品装备是必不可少的。游戏中的金币一般会出现在迷宫中的某些固定路段，走过路过不要错过；另外消灭怪物后也有一定几率掉落金币，不及时捡取的话会消失。

宝箱

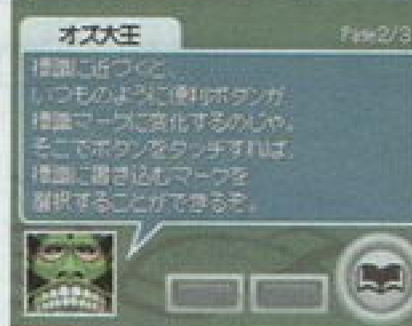


同样是RPG游戏不可缺少的要素，而本作的宝箱都是漂浮在空中，并且多处于一些死胡同中，所以要收集全宝箱的话不免要委屈一下NDS的下屏了。

路标







由于游戏中除了剧情以外基本就是走迷宫，所以游戏比较厚道地设计了一个路标系统。游戏中大多路标都为双分支指示，如果你不幸错走了死胡同，那么请在返回路标时标注一下，就算不为自己也要方便后人嘛！

战斗系统

本作的战斗系统有些类似于“《勇者斗恶龙》系列”的早期作品，算是个传统的RPG回合制。战斗无太大难度，只需要在下屏点击相应的指令即可。

行动值

关于战斗首先需要引入一个“行动值”概念，游戏中各名角色没回行动所消耗的行动值值不同。桃乐丝为1，稻草人为1，狮子为2，铁皮人则为3。战斗中每回合可设置的总行动值为4，也就是说角色可以任意搭配，只要总值达到4即可。比如你甚至可以让着桃乐丝连续进行4次攻击，从而结束该回合，当然如此一来也就只有桃乐丝一人会受到攻击了。

属性相克

游戏的战斗系统虽然比较传统，不过还是略有些讲究，那就是属性相克。游戏中的敌人类型一共可以分成五类，我方四名角色自身分别克一种敌人。在战斗中从敌人下面的名字旁边图示就可以看出该敌人的种类，而根据敌人的属性不同，每场战斗选择不同的同伴上场是制胜法宝。



角色	所克敌人
桃乐丝	妖怪系
稻草人	水生系
狮子	甲壳系
铁皮人	植物系

特技



游戏中的春、夏、秋三个地图各有一个龙爷爷（具体位置见流程部分），找他挑战并且战胜他，他就会教给我们特技，这也是本作的技能习得方式。每个龙爷爷都可挑战多次，不过需要注意的是打败第一个龙爷爷3次后才能与第二个龙爷爷交手，而当第4次击败第一个龙爷爷后就可以找第三个龙爷爷挑战了。

注：战斗中技能的选择需要在攻击选项中点击角色姓名右边的“剑”符号才能进入指令菜单。

全角色全技能列表

桃乐丝



技能名称	效果
ヒールハンド	我方单体HP恢复
ドリームランド	敌方一组成员睡眠
クロックアップ	我方一组成员速度提高
クリアブラッド	我方单体异常状态治疗
ヘブンズドア	我方单体战斗不能恢复
ミラースキン	我方单体魔法反射
パワーブースト	我方单体攻击伤害翻倍
メルトブレイク	消耗HP对敌全体造成大伤害

狮子



技能名称	效果
全力逃走	通常战斗必定逃跑成功
武者震い 蓄力,	下次攻击力大幅提高
警戒行动	我方一组成员对魔法的回避率提高
全力の半分	敌方一组成员HP减半
野生の叫び	敌全体本回合内停止行动
防御阵形	我方一组成员防御力上升
狮子奋迅の活跃	对敌方单体造成大伤害
炎岩冰岚の护り	我方一组成员受到属性伤害降低

稻草人



技能名称	效果
疾风一番枪	我方单体下回合必定最先行动
カラスの强夺	敌单体物品盗取
ネズミかじり	敌方一组成员防御力下降
トマト爆弹	敌方一组成员混乱
キツネの嫁入り	敌方一组成员命中力下降
タカの猛击	敌单体一定几率即死
净化の南风	净化敌全体辅助效果
运武天武	有可能什么都不会发生，也有可能使出变态技能

铁皮人



技能名称	效果
フルスイング	对敌方一组成员造成群体伤害
一击必中	单体攻击必定命中
ひとり山火事	使用后攻击自己的敌人都会受到反击
カブト割り	对甲壳系敌人造成大伤害
ボディプレス	对鬼魂系敌人造成大伤害
三段斩り	对水栖系敌人造成大伤害
旋风战斧	对敌全体随机目标进行 4 次攻击
ソウルブレイク	敌全体攻击，自身 HP 越少攻击力越高

剧情攻略

序幕 村庄少女

在远离城市的的一个宁静的小村庄，住着一个名为桃乐丝的小女孩。失去父母的她，与一只名为托托（トト）的小狗相依为命。某一天的晚上，桃乐丝（ドロシー）感觉到周围小动物们的声音戛然而止。于是她微微打开门，从门缝仔细透视外面的情况。然而瞬间一阵飓风刮起，黑色的龙卷风从天而降，桃乐丝的家被连根拔起。同时也被卷上天空的桃乐丝，仿佛在废墟中看到了父母的身影。"想回去……不想死……"伴随着惊恐的心情她逐渐失去了知觉。





奇迹般生还下来的桃乐丝被带到了一片陌生的土地。"欢迎来到魔法之国！"一个巨大的身影伴随着震耳欲聋的声音出现在了桃乐丝面前。"来访者啊，我是这个世界的大魔法师——奥兹。为何闯入这充满魔法的世界？"看到桃乐丝不安的神情后他又继续说道，"不用担心，本王并无恶意，请来到我的城堡，我将给予你力量。"

第一幕 魔法之国

黄色い炼瓦道



沿路前进会有一些简单的战斗，通过一个传送点后在路上会遇到稻草人。由于他在这里当拦路虎，只能一战了。战败后的稻草人（カカシ）反而要求加入桃乐丝，并且告诉桃乐丝沿路一直走就可以到达奥兹的城堡。

稻草人所指示的方向，是一座壮丽的城堡。"这简直就是童话中的城堡！"桃乐丝沉醉于这美妙之中。不过那城堡毕竟远如云霞，稻草人告诉她凡是能到达城堡的拜访者，奥兹就会实现她的愿望，桃乐丝不禁陷入了能够"回家"的无闲遐想中。

再次通过传送点来到下一个区域，路上会碰到狮子（ライオン），看来不打败这只"拦路狮"是不行了。战败的狮子立刻辩解说自己是素食者，外界传言完全是造谣（汗），随之便加入了队伍，并告诉桃乐丝在这前面还有个棘手的家伙。

在下个区域，铁皮人（きこり）出现，二话不说就开打。原来这就是之前狮子所说的棘手的家伙，"喂！就叫你铁皮人吧！"桃乐丝对着暴躁的铁皮人突然问了一句，没想到铁皮人立刻就安静了下来。在听过桃乐丝解释了自己的目的后铁皮人也加入了队

伍，这下所有同伴便都集结齐了。城堡就在眼前，而桃乐丝却没有丝毫不安，为什么呢？因为她已经有了可靠的伙伴。

オズの城



终于来到了奥兹的城堡，一进城门奥兹便表示出了欢迎："勇敢的少女，虽然你来自异世界，不过却让我看到了惊人的统帅能力，恭喜你们突破重重难关来到这里。"

遇到如此待遇，四人（确切地说应该是1个人+3个怪物）惶恐不已。但奥兹那副威严的身姿绝对与城堡内的豪华装饰毫不相称。"虽然说来长话，不过我希望你们能够细心听一下。"奥兹很快便切入了正题，"这个魔法之国有个传统，就是最优秀的魔法师可以成为国王。如今虽说我就是最优秀的魔法师，可是却有一个冬之魔女丝浓以及她的3个女儿——春之魔女弗洛拉、夏之魔女蒂妮、秋之魔女郝琳。她们对这个国家野心勃勃，把这片土地划分为了四块。就连我都不能自由出入某些魔力渗入的区域，只有夺取这些地方的魔力之源——艾格，才能攻入魔女们的腹地，将其一举消灭。但是如果我离开这里攻打某一方，其他的魔女一定会趁虚而入。所以我只能作出许诺，能够穿越重重困难来到我城堡的人，我将选他为勇者……打倒冬之魔女，我将会实现你们各自的愿望！"总之一段废话之后，奥兹就是想使唤桃乐丝帮忙击退魔女们，眼下不答应也是不可能的了。



第二幕 春之魔女

此时真正的冒险展开。城堡相当于大本营，可以在这里存档，免费回复，购买装备等等，建议此时多买一些回复药，之后点下屏的"EXIT"便可以来到大地图。

芽吹きの高原



在大地图点击左方的闪烁处来到"芽吹きの高原"区域A，第一个分岔口的路标处右边有宝箱，而沿左边路前进会碰到春之魔女弗洛拉，得知原来之前的那场龙卷风是她们引起的。下一个路标处左边尽头有宝箱，第三个路标处直接向左走，来到下个区域。

区域B的第一个路标处走左边，通过传送点可以在尽头找到龙爷爷，选第一项后接受他的考验，因为击败他后可以习得特技，所以拼了也要赢，胜利后还可以继续与其交战，如果觉得困难可日后再来。返回从另一条路来到尽头，调查黑色球柱台后之前路过的"绿叶门"会开启，不过先不急，顺着路继续走，尽头还可以拿到一个桃乐丝的武器。

穿过"绿叶门"来到区域C，第一个路标处右手尽头有宝箱。下个路标走右侧的分支，尽头调查黑色球柱台后可打开"曲水门"。返回走左边来到第三个路标处向直接向右前进，调查一个飞蛋"艾格"后完成本关，过关后会获得经验奖励，以及一些物品与金币。

樱吹雪く回廊



建议先购买几件武器装备，之后出大地图，来到新地点"樱吹雪く回廊"的区域A，第一个路标处走右手，尽头与火精灵对话，之后就可以发动火焰攻击了。返回从另一条路可以来到一个火炬前，点击下屏右下角的图标就可选择火精灵将其点燃。

区域C的最后依然需要点燃一个火炬才能打开之前的一扇大门，返回去进入门内就可以完成本关了。

花の宫殿



进入宫殿内后没有什么难点，基本还是点火炬开门的套路。区域C第一个岔路处的中间四层门，需要在两侧的通路分别点燃四个火炬才能全部打开。此外有一处泉水可以回复HP与MP，好好利用一下吧。

来到了弗洛拉所在地，建议中段存个档。没想到她居然说声称打算和桃乐丝做朋友，不过我们眼下任务是夺取魔法蛋，没工夫与其废话。其HP大约1000左右，先干掉杂兵再集中攻击她吧。

战败的弗洛拉跪在被鲜花围绕的宫殿中央陶陶大哭，桃乐丝想要上前安慰，却又不知该说什么。不过毕竟魔女看起来也不是穷凶极恶之人，姑且说一句吧。桃乐丝走上前去紧张地说道："那个……其实……我不是这魔法国的人……突然一阵龙卷风把我带到这里的。对不住你了，因为我要回家就必须帮助奥兹。"

"骗人……你该不会就是桃乐丝吧？"弗洛拉突然停止了哭泣。

“咦？你怎么知道我的名字？”桃乐丝惊奇地追问。

“哎呀，真的是你被卷进来了，都怪我的魔法失败才造成的。所以我才要向你道歉呢，虽然我总是一厢情愿的认为没有给任何人带来麻烦……对不起！”弗洛拉决定放弃当魔女，并且建议桃乐丝向自己的姐姐去询问详情。



第三幕 夏之魔女

回到城堡后可以从奥兹那里购买更加强力的武器装备，而出到大地图后点击右下角的箭头就可以切换到夏之地图了。

ドンドコ森

在区域A可以遇到地精灵，收服它后就可以开启之后的天平机关了。打开区域B的一扇大门后进去，传送到区域C才可以开启区域C的另一扇大门。另外此后出现的砖头墙都可以用地精灵之力来打碎，多多利用。

星欠片の砂浜

映入众人眼帘的是一望无际的蔚蓝，天空的颜色藉大海蔓延到了脚边。这是桃乐丝第一次看见大海，“我是一个冒险家！”桃乐丝忍不住笑了出来。而稻草人他们也激动得手舞足蹈，因为他们也是第一次来到大海，激动不已。此时夏之魔女蒂妮突然出现，“真羡慕你有这么多好伙伴！”蒂妮简单的做了一下自我介绍就离开了，而在桃乐丝看来这位魔女似乎也是个和蔼可亲的人呢。



区域B解开一个黑色球柱台后从打开的门进去，可以找到另一位龙爷爷，要想与他交战的话至少还要赢过上一个龙爷爷3次。

常夏の离宫

区域A可以遇到风精灵，收服它后来到之前的公鸡路标处使用风之力就可以令其改变指向，每使用一次指针的方向就会顺时针转90度，当然对应的门也会开启。先走右门，再回来走中门即可来到区域B。



区域C同样需要在一个屋子内转动公鸡路标来分别打开周围的三扇门来前进，先转一次，门内有回复泉水；再转2次进门开启黑色球柱台；再转3次进门就可以来到传送点了，在区域D遇见蒂妮。注意提前中断存档，以免战败后悔不已。没想到她对金属过敏，看来铁皮人不太讨她喜欢。总之还是先和她战斗吧，蒂妮的HP大约在1300左右，只要等级和药品足够不难对付。



“哎，没想到你们还有两把刷子嘛，总之今天就欢迎你们在这里留宿吧。”没想到这位蒂妮还很好客，桃乐丝一行人在海上餐厅享受到了一顿丰盛的晚宴。面对这么多食物，桃乐丝都犹豫不知该从何下手；狮子在豪爽的饮酒，这真令人吃惊；而稻草人却醉翁之意不在酒，他拿起吉他数曲连唱……

当同伴都睡着后，桃乐丝独自靠着栏杆，时而仰望星空，时而远眺夜海。“我真的需要回家吗？那个没有家人的家……像这样与同伴快乐地生活不也很好吗？”桃乐丝陷入了沉思，回想着至今所体验到的一切，回想着与同伴发生的各种趣事。“我究竟要向奥兹许什么愿望呢？我真正想要回到的地方，或许是别的什么地方吧！”想着想着，疲劳的桃乐丝渐渐合上了双眼。



翌日，蒂妮与众人做了友好的告别，并希望桃乐丝有空能够多来玩。桃乐丝自然也是喜欢上了这位姐姐，不过此时让我们捡起地上的文格回到城堡吧。



第四幕 秋之魔女

整理一下装备药品，出大地图，点击下屏左下角的箭头两次便可来到秋之地图。

红き深森



区域B的公鸡路标先转3次，从打开的门进去后可以解开一个黑色球柱台。之后再返回公鸡路标处转3次，从中间的门继续前进。

一到区域C，从身后的一条路走，尽头的有种机关是用地之力开启过的样子，此时用风之力反转它就可以开启大门了。之后再打开一个相同的机关就可以从传送点的另一边结束本关。

秋水の急流

区域A第一个路标处走左边，在尽头可以收服水精灵，而之后返回走右边的道路，可以发动水之力开启蓝色球机关。

从区域B开始凡是有火炬的地方用水之力可以浇灭火炬从而开启大门，前面一个岔路左走，通过开启的一扇门传送到区域C还可以遇到第三个龙爷爷。

迎え火の馆



一进入这里就会碰到秋之魔女郝琳，一眼看上去就是个成熟御姐，不过她却自称是个恐怖小说作家，并且讽刺狮子“过于温柔”，进城再次遇到她，她仍然对狮子念念有词，真是让众人不知所谓。

来到区域B进入馆内，里面的地形并不复杂，只不过需要在区域B与区域C之间反复穿梭，比较费时间。馆内的门基本都需要通过点燃火炬来开启，其中有个火炬在一堵砖墙后面，不要看走眼了。

最后来到郝琳所在的房间，他的实力有些强，HP高达3500左右，等级不够的话就去之前的泉水那里练练级吧。



郝琳不愧是三姐妹中最大的，实力果然强。战败后她解释自己其实只是想当一个作家，对魔法没什么兴趣，所以决定就此隐退。虽这么说，不过她还是强硬挽留桃乐丝今夜先别离开，体验一回“恐怖的夜晚”。

夜晚，郝琳带着桃乐丝等人参观了自己的洋馆。突然，郝琳拿出了一本书打开在桃乐丝面前。书中记载了一个故事，主人公的名字叫“桃乐丝”，他的宠物狗“托托”总是跟随在主人的后面……而这简直就像是在记录桃乐丝的经历一般，从桃乐丝的家被龙卷风袭击，到来到魔法世界，这一切真的只是巧合吗？

惊奇之下，郝琳迫不及待地向桃乐丝打听她的经历，而桃乐丝也激动地一口气向郝琳倾诉了许多许多。此时桃乐丝的同伴们静静的倾听着桃乐丝的心声，而当她终于停下来时，郝琳却微笑着说了声：“让我们下次再见吧！”便不知去了何方。

第五幕 冬之魔女

回到城堡之后，奥兹告诉众人只剩下最后一个艾格需要回收，而这最后一个艾格就在冬之魔女丝浓那里。出大地图，点击下屏左下角的箭头，就可以来到冬之地图了。

冰结せし古城



区域A的公鸡路标处先转两次，进门在尽头点亮黑色球柱台后返回，再转3次即可前往区域B。另外迷宫某处有个黑色幽灵怪是个BOSS，注意不要轻易去碰，但是如果打败它可以获得30000点的经验值，实属后期练级首选。

区域B从一开始的分支左走，从一个传送点可以回到区域A，解放黑色球柱台后A区的一扇门会打开，返回区域A进入门内可以打开宝箱获得“冰板の通行证”。

区域C的第一个分支处先走右边，红色球机关可以用火之力来解放，而其他机关都是之前遇到的各种老机关了，打开4个机关就可以解除中间的4层



门，通过它们来到最后的区域D，在深处一个宝箱中找到“水晶の身分证”后返回最初刚进入区域C的地方。

同样是在区域C第一个分支处，直走就可以通过传送点来到区域D，继续向前走到一扇门前，和旁边的猫人对话就可以利用“冰板の通行证”和“水晶の身分证”开启丝浓房间的大门了。注意此时中断存档，以防等一下被全灭哭都来不及。

一遇到丝浓后她就开始辩解她的女儿们是因为本来就没有什么干劲所以才被桃乐丝打败的，当然这都是借口，绝对是借口！不过话虽这么说，她本人的野心可是打败奥兹，统治魔法国，成为真正的女王，说着说着就陷入了疯狂自恋中。看来我们不阻止是不行了。丝浓的HP在4000左右，感觉比郝琳还要好打一点。

战败的丝浓自卑了起来，不过这反而让她认为桃乐丝有资格成为这个世界的国王（汗）。虽然丝浓本人不认同奥兹，但实际上她也不是什么坏人，毕竟“有其女必有其母”吧。

结幕

桃乐丝终于收集了全部9个艾格，回到城堡后得到了奥兹的隆重接待。不过令众人想不到的是，奥兹原来是为了收集“艾格”从而研究终极魔法“RIZ-ZOAWD”，为此专门把魔女们引来的。这下奥兹不仅不会送桃乐丝回家，反而强令桃乐丝留在魔法国，并且将众人赶出了城堡，真令人可气！



霜月の常绿树

无奈之下桃乐丝只能寻求丝浓帮助，而丝浓看来早已预料到这结局，所以早已等候在这里。她告诉桃乐丝，这个世界本来是魔力最强的人来担当国王，并且有让臣民得到幸福的义务。然而奥兹却只是沉迷与研究魔法，根本不理会人民的愿望，所以丝浓才打算结合女儿们的力量推倒奥兹，可是……当丝浓说到这里时桃乐丝是惭愧得面红耳赤。不过丝浓还是给桃乐丝指明了一条道路，可以进入城内打败奥兹。



此时霜月の常绿树就是营地了，可以做最后的装备物品补给，之后存个档前往大地图的春之地图。

黄色い炼瓦道



来到春之地图就可以进入这个桃乐丝最初被龙卷风送到魔法国的地方了，直走打碎区域A的一块砖墙后进去前进。沿途基本没什么难点，比以前的迷宫还要简单不少。

区域E的公鸡路标处先转3次，进门开机机关后返回公鸡路标，再转3次就可以进入之前打开的门了。点燃火炬后返回，再次转动攻击路标3次，就可以前往城堡了。

オズの城



“这……这不是桃乐丝吗？你……你是怎么进来的？”看到桃乐丝等人来到城内奥兹显得有些吃惊。不过已经无所谓了，奥兹的愿望即将实现，而桃乐丝此时的使命就是打败奥兹，粉碎他的野心。奥兹的左右手各有将近2000点HP，而本体大约为4500点HP，打倒后他会发动RIZ-ZOAWD进入第2形态，此时其HP无大变化。



没想到桃乐丝有这等实力，看来击败魔女也绝非侥幸。战败的奥兹恢复了原形（就是一个猥琐男），原来他只是一届幻术师罢了。从奥兹的口中得知他的愿望是成为国王，但是却讨厌义务、传统等作为国王的职责，所以就想只凭借绝对强大的魔法来支配这个国家。而结果就是走火入魔，做了很多过分的事情。

尾声

奥兹被打倒之后，以丝浓为首的魔法使们聚集到了王国，开始决定究竟谁应该成为魔法国真正的国王。由于桃乐丝打倒了奥兹，所以被认为最有资格加冕，但她却婉言拒绝了。就在此时奥兹也加入到了候选者名单之中，虽然丝浓极力反对，但是奥兹已经表现出了悔改之心，决定做一个好国王，桃乐丝倒也觉得可以相信他一回。总之争执还在继续，究竟最后谁会当选国王仍然是云里雾中。





突然弗洛拉大喊大叫地把桃乐丝拽了出去，告诉她已经找到了返回原来世界的方法。桃乐丝静静地坐了下来，向弗洛拉倾诉着心声。虽然自己想回家，但是一想到回到家就代表自己要离开稻草人，离开狮子，离开铁皮人……再次回到那寂寞度日的生活中。而经过这场旅途，桃乐丝也渐渐的明白了自己想回到的并不是原来的地方，而是想回到某个本应幸福的瞬间。





“我小时候爸爸妈妈就不在了，但是我不想忘记他们，所以我坚持一个人在小屋里生活。”桃乐丝开始回忆自己的童年，“如果能够回去的话，我想回到那个记忆中去。在我被龙卷风卷起的时候，我的眼中又再次浮现出了他们的笑容。当然我知道人不能只生活在快乐的回忆中，弗洛拉和狮子也都离开了自己本来住得很舒服的地方而努力生活，并且很快乐。所以我也要努力！回到原来的世界，之后去各地旅行，虽然我很舍不得与大家分别……”桃乐丝的眼睛此时游走着珍珠般的泪水，她几乎哭着向同伴做了最后的告别。





“我们不会忘记你的！”狮子两眼已成瀑布。

“以后我一边流浪一边唱歌，歌声一定能传到你的世界！”稻草人欲说却已无语。

“呜哇！”没有语言能力的铁皮人只能默默地看着桃乐丝，永远守护着她。

“谢谢你们！大家……”桃乐丝已泣不成声，但是时间已经到了，弗洛拉设好的魔法阵已经等待着桃乐丝，她必须要走了。

“春天到了，我会用魔法开遍鲜花送给你！所以不要忘记我，不要寂寞……”说完弗洛拉也落下了泪水。

进入了魔法阵，桃乐丝被龙卷风到了另一个世界。伴随着托托的叫声，睁开眼睛的桃乐丝，看到的是那晴朗的天空，一望无际的田野，还有那熟悉的小屋。

“孩子她妈！快来看！快来看！桃乐丝回来了！”一位男子一边向桃乐丝招着手一边对着屋内激动的大喊……



本作根据著名童话小说《绿野仙踪》改编，虽然剧情与原作略有出入，不过相信很多小说迷或者是动画FANS还是会从中找出当年的感动。另外作为一款RPG来说，本作不过不失，游戏的画面比较精美，音乐淳朴，忠实的还原了原作童话般的风格。只是这种纯触摸的设定值得商榷，尤其是游戏的移动方式让笔者恨得牙痒痒（笑）。总之毕竟本作流程不长，难度也不高，还是推荐给喜欢传统RPG的玩家。





文 乌冬 美编 澄香

今年掌机上一下子出了两款《梦幻之星》，虽然NDS版在画面上要比PSP版逊色一筹，不过出色的系统和丰富的收集要素仍然无愧于《梦幻之星》这个名字。作为系列的最新作，本作还有许多新的尝试，像是新人设和新剧本构成等，如果你是系列的粉丝，那就不能错过这款NDS上的新生作品。

推荐度 B

梦幻之星 ZERO

ファンタシースター ZERO

NDS	SEGA	A·RPG	2008年12月25日	日版
	1～4人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统

操作

A	轻攻击	START	菜单
B	翻滚	R+START	快速切换到装备界面
X	调查	L+START	快速切换到道具界面
Y	重攻击	R+L	玛古必杀技
L	视角回中，按住可固定视角	L+X	视角转动
R	组合键	L+↑/↓/←/→	肢体动作(仅限在城镇中使用)

界面解说

①主角状态栏

显示玩家控制角色当前的等级、HP和PP，HP槽左边的是玛古能量槽，战斗中当角色受到攻击或攻击敌人，都会累积一定的能量槽，当能量槽蓄满后就可以使用威力极大的玛古必杀技了。

⑥切换视觉聊天界面

可以在空白区域输入自己想说的内容，然后点击"送信"即可发送出去，用于联机模式尤为方便。



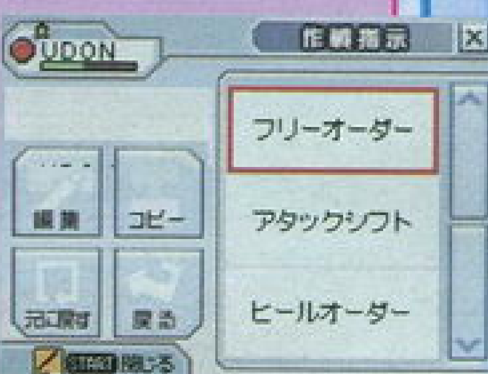
②动作栏

角色的攻击或回避等行动都必须在动作栏设下相应的按键后才能使用，动作栏一共有六个，另外三个需要通过R+A/B/Y的组合键方式使用。另外某些行动可以通过长按按键来进行蓄力，不同的行动蓄力所需的时间也不同，当按到相应按键的图标发生变化后就表示蓄力完成，放开后即可使出蓄力攻击或蓄力技能了。



⑦切换作战指令界面

作战指令决定电脑控制同伴的行动方式，每个指令的名字都可自由编辑，效果是不变的。



③同伴状态栏

显示同队伍角色的HP和状态。

④敌人资料栏

当锁定一个敌人时，此栏会显示出该名敌人的名称、属性和状态。

⑤地图

显示当前所在区域的地图，用触控笔点击一下即可打开全体地图。

种族

本作一共有3个种族可供选择，不同的种族除了能力和可选择职业不同外，单机模式的剧情也会有些出入。以下是各个种族的特点：

人类（ヒューマン）

整体能力非常平均的种族，特点是所有职业都能胜任，另外人类还有一个优势在于使用提升能力的道具的上限比其他两个种族多，所以培养起来的灵活度更大。

新人类（ニューマン）

HP和防御力偏低，长处是拥有较高的回避和法术值，并且PP会自动回复，所以是很适合作为魔法师的种族。职业方面新人类不能选择枪手。

机器人（キャスト）

HP、攻击力和命中都非常出众的种族，惟一的缺点是不能使用魔法，但取而代之的是可以使用各种陷阱来辅助战斗。因为不能使用魔法，所以机器人里没有魔法师职业。

武器



游戏里的武器分为打击系、射击系和法击系三类，分别对应战士、枪手和魔法师三个职业，虽然如此，但大多数的职业都可以装备多种武器，并没有定性要求。打击系、射击系对目标造成的伤害是由武器攻击力决定的，即攻击力参数越高造成的伤害也越大，而法击系则和前面两种不同，决定其造成伤害的参数是装备该类武器角色的法术值，也就是说法术值越高伤害越大。另外还要注意一点，如果不是枪手的职业来使用射击系武器的话，其命中率会随着距离的增加而降低。

技能

角色的技能并不是升级学会的，而是通过使用各种和技能名字相同的道具来习得，技能道具名字后面的级数表示技能的强度，等级越高的威力越大，相对应地对角色等级的要求也越高。技能都可以通过长按按键来进行蓄力，蓄力后的技能变为对复数目标有效。另外根据职业的不同，角色可习得的技能种类和技能等级上限都是不同的。以下是全技能的效果。

フォイエ	火焰魔法，有一定几率使敌人烧伤
バータ	冰冻魔法，有一定几率使敌人冻结
ゾンデ	雷电魔法，有一定几率使敌人麻痹
グランツ	光魔法，有一定几率使敌人混乱
メギド	暗魔法，有一定几率使敌人中毒
レスタ	回复魔法，自身回复一定量的HP
アンティ	抵抗魔法，恢复自身异常状态
シフタ	强化魔法，一定时间内自身攻击力和法术值上升
デバンド	坚固魔法，一定时间内自身防御力和耐性上升
ジェルン	弱化魔法，一定时间内敌人攻击力和法术值下降
ザルア	腐蚀魔法，一定时间内敌人防御力和耐性下降





玛古

玛古是角色身边漂浮的那个机械生命体，在战斗时它会给予玩家各种各样的帮忙。一开始玛古处于幼体形态，这时它还什么技能都没有，不过只要玩家用各种道具或装备来喂它，它就会不断进化，从而提升玩家的各项能力和学会强力的玛古必杀技。一般来说喂玛古什么它就会长哪方面的能力，像是如果喂打击系武器的话玛古的力量就会成长，所以想培养力量型玛古的就只要不断喂它打击系武器就可以了。但要注意玛古的能力提升是有上限的，到它的等级达到了100后就会停止进化，所以最好不能胡乱喂东西给它吃，只集中培养一到两种能力就好了。

单机模式流程攻略

本流程以人类路线为主，每张地图的BOSS都是固定的，使用其他种族的玩家也可以参考文中的BOSS打法。为了行文方便，文中主角的名字起名为乔。

序



在一个名为“地球”的星球上，曾经共存过三个种族——人类、新人类和机器人，但是不久一场大战争爆发了。这场浩劫几乎摧毁了地球上的所有文明，机器人因此进入了无休止的休眠期，而新人类也被迫迁移到了月球上，只剩下人类一个种族继续生活在地球上。从那之后过了200年，人类开始着手于地球的文明复兴，在这过程中一度支配着地面的怪物们对人类发起了袭击，人类只好用从旧文明的遗迹里挖掘出来的武器与之对抗。与此同时在各地沉睡的机器人也开始苏醒过来帮助人类进行文明复兴，而月球的新人类也悄悄地陆续回到地球，就这样，三个种族又再次聚到了一起。

QUEST 1 溪谷的王者

（溪谷の王者）

为了与怪物对抗，各地都建立了专门的讨伐组织——猎人工会，而主人公乔便是一名立志成为猎人的少年，在师傅凯（カイ）的指引下，乔终于从市长那领取到了猎人资格证，开始了自己的猎人生涯。乔的第一个任务是去クラーシア溪谷清扫怪物，因为调查队在那发现了新的遗迹，但是由于怪物的出现妨碍了调查，所以只好请猎人工会帮忙。

在任务过程中，乔遇到了一名叫作萨利莎（サリサ）的女孩，并且两人合力击退了火龙。在凯的询问下，得知萨利莎来自于其他城市，现在并没有可去的地方，因为不放心一个女孩在这种荒野游荡，乔和凯只好暂时带着她一起行动。



BOSS レイバーン

BOSS的弱点在头部，使用枪类武器保持一定距离射击是比较好的方法，只要注意火球和突进就好了。但如果是近身武器的话，头部就比较难够得着了，因此建议在BOSS腿部靠后的地方徘徊，有机会就上去蹭刀，但注意不要贪刀，因为在近战时BOSS有一定几率会使用旋转和压杀，这两招都是对近战角色比较有威胁的。最棘手的是BOSS飞上天的时候，它会从天上发起突袭，一般分为火球和冲撞两种，火球的话看准方向还是很好躲的，而冲撞的话因为是多段攻击，并且追向性极高，一定得抓准时机在BOSS接近的时候用B键回避。当BOSS的HP低于一定程度后，它就会进入狂暴状态，这时速度和攻击力都有一定的提升，不过攻击方式上并没有变化，所以只要继续用之前的打法和注意体力的回复，再坚持多一会就能胜利。

QUEST 2 暴风雪中的救援任务

（吹雪の救助依頼）

回到了城里，凯向市长报告了情况后，市长表示反正现在正缺人手，正好萨利莎也无处可去，不如就留在猎人工会帮忙，而萨利莎自己也很乐意。凯他们的下一个任务是去リオウ雪原救出失去了联络的调查队，因为最近リオウ雪原有怪物出没，工会担心调查队会出意外。

在リオウ雪原寻找调查队队员的过程中，萨利莎对远处一道直通天际的白光产生了兴趣，并

向乔他们打听这道白光的事情。不过据凯所说，自从自己懂事起，那道白光就已经耸立在那里了，因为直通天际，所以人们都管他叫天之柱，不过至于天之柱究竟是什么和为什么在那里都一概不知，因为从来都没有人真正到过那，由于现在最重要的事情是搜寻调查队队员，所以萨利莎也没有继续问下去。

在リオウ雪原的最深处，大伙终于找到了遇难的最后一名调查队队员，将他成功解救后，一只隐藏在暗处的怪物向众人发起了偷袭，眼看萨利莎已经来不及躲避了，突然一阵白光闪过，怪物应声倒地。这时一个穿着怪异的男子出现在了大家面前，萨利莎见到这名男子表现得很吃惊，并且从两人的对话中可以看出他们是认识的，萨利莎称呼他为雷维(レーヴェ)队长。雷维警告萨利莎不要和人类在一起便走了，正当乔和凯两人想追问下去的时候，萨利莎表示一定会把关于自己的事告诉大家的，不过现在还不是时候，并希望大家相信她。

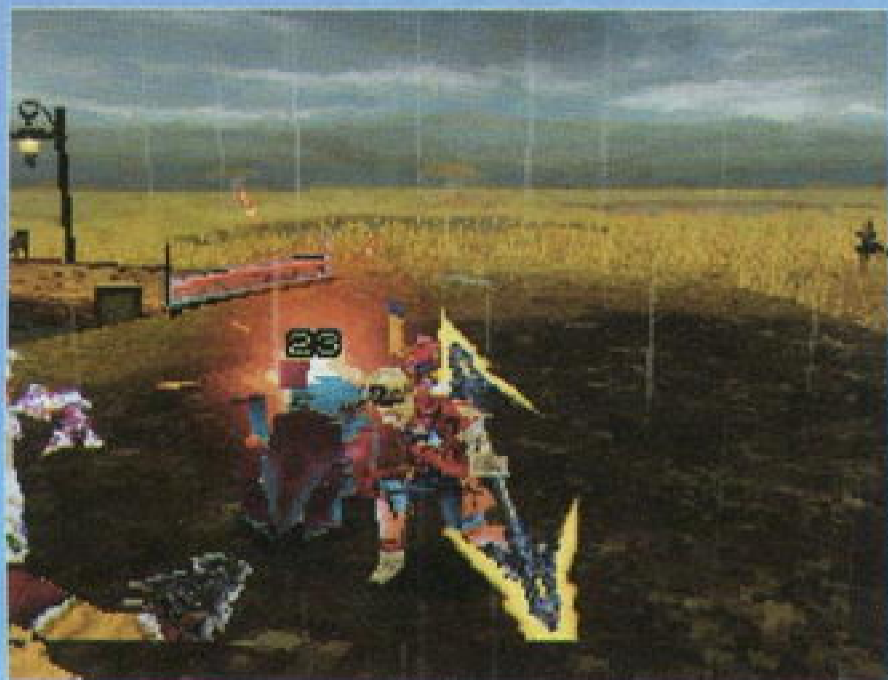
BOSS ヒルデガオ&ヒルデガナ

BOSS其实就是リオウ雪原很常见的雪猩猩，不过这里是连续几只一起出现的。雪猩猩的攻击方式只有突进和挥拳两种，两种攻击的范围都不大，非常好躲。不过要注意雪猩猩的攻击力还是很高的，并且会多段攻击，因此HP最好能时刻保持在80%以上，才不至于受到一次攻击就被击倒。战斗中如果不想被围攻的话，可以先集中解决一只，然后再对付另一只，这样会轻松很多。

QUEST 3 机械同伴（机械じかけの仲间）

任务完成后，乔他们在城里遇到了一个奇怪的大叔，大叔问乔是否活了200年，面对这样的问题，乔只能是一头雾水。交谈之后才知道原来这位叫作尼克拉(ニコラ)的大叔是一位遗迹调查员，在他调查的遗迹里，发现了一台记录着200年前的影像的投影装置，在影像里有一个长得和乔非常像的人，所以才产生了刚才的疑问。听到竟然有人和自己长得一样，乔饶有兴趣地向尼克拉打听遗迹的位置，不过尼克拉表示自己也并不是很清楚，更详细的情报要去问和自己一同前去的猎人朋友奥基(オギ)，不过现在的问题是那位猎人在オゼット湿地带执行任务的时候失踪了，可以的话希望同为猎人的乔等人能把自己的朋友找回来。

オゼット湿地带是一个长期下着雨的沼泽地，这里被厚厚的浓雾笼罩，并且还有许多怪物出没，显得非常阴森。走到半路，萨利莎被一把声音吓了一跳，声音的主人叫人救他，但是循声望去又不见有人，凯往声音的方向走去，才在地上发现了声音的来源——一个机器人的头部。从机器人的口中得知，原来他就是尼克拉的朋友奥基，奥基受命来此讨伐怪物，想不到竟然失手了，还被怪物吃得只剩下一个头部，机器人和人类不一样，只要最重要的头部没有被破坏，就不会死亡。想到自己也是一个出色的猎人，现在竟然落得如此田地，奥基气愤不已，他希望大家能够协助他把这里的怪物消灭，并答应过后带大家去发现投影装置的遗迹。



BOSS オクトディアボ

BOSS的攻击方式很单调，平时只要注意它的四只触手就可以了，触手向下砸时只要在落下一刻用B键回避即可，而回转攻击要在场地的最外围才能躲避。另外当它吸气的时候，就表示要喷墨汁了，需要不断移动才能避免被打中，用完这招后BOSS的脑袋会卡在岸上一段时间，这时是攻击的好时机，使用蓄力攻击能对它造成极大的伤害。当BOSS的HP下降到一定程度后，就会移动到场地的外围，同时攻击的方式也会有所变化，不过我们也会获得更多的攻击机会，用回复道具顶着上，并集中火力对BOSS的嘴部弱点进行攻击，很快就能将其消灭。

QUEST 4 和过去相会（过去との出会い）

为了帮奥基找到可以替代的身体和解开影像之谜，大伙来到了废弃都市バル，这里是一个大型的遗迹，从残垣断壁看来这里曾经非常繁华，不过现在俨然已成为了一座死城。大伙在半路上发现了一具机器人的残骸，除了头部外这具残骸的其他地方看上去还算完整，正好可以用来当作奥基的身体，将奥基的头部装上去后，大家为终于不用再抱着沉重的机器人头部赶路而松了一口气。接着由奥基带路，大伙在一座奇怪的建筑物里找到了那台投影装置，启动装置后，连乔自己也觉得吃惊，影像里一个和自己一模一样的人正在和巨大的机械战斗，不过正当大家惊讶的时候，雷维又不知道从哪里冒了出来。这次他对萨利莎违反命令的行为感到很恼火，尽管萨利莎极力辩护，雷维还是说了许多很难听的话，看不过眼的凯想帮萨利莎解释，可想不到的是这令雷维更加生气，还叫出了两台机械准备教训这群在自己眼里不知天高地厚的家伙。



打败了两台机械后，雷维悻悻地跑了，这时萨利莎终于说出了自己的真实身分，她和雷维其实不是人类，而是很早消失于地球的新人类一族，不过关于自己的目的这一点萨利莎并没有多说，她希望大家再多给自己一点时间。

BOSS ケイオス&メビウス

BOSS是两架战机，有钻头那架平时会浮在空中，近战武器基本拿它没办法，因此建议以无钻头那架为主要攻击目标，两架战机的HP是共用的，只要击落其中一架就可以了。无钻头战机的移动方式比较飘忽不定，使用攻击距离短的武器对付它很容易就会落空，最好的方法是战斗中全程紧跟，并用大剑或长枪等攻击距离长的武器展开攻击，一看它停下的话就使用连续技或蓄力攻击。钻头战机会在空中伺机发起进攻，虽然攻击的频率不高，但是中了的话会令角色陷入行动缓慢状态，这样一来要回避无钻头战机的攻击就更难了，所以一定得小心它的偷袭。当两架战机同时闪蓝光时，就表示它们要发动合体攻击，这时它们会移动到地图的中央进行全方位的炮击，只有和它们一样移动到地图的中央才能躲过，这同时也是重创它们的好机会。

QUEST 5 遥远的旅途（远き旅路）

回到工会后，乔等人向市长报告了遗迹和关于萨利莎的一些情况，就在此时，城市里发生了骚动，天空突然落下许多不知名的机械，对各大城市发起了进攻。面对这种突然的袭击，很多城市都猝不及防，情急之下市长下令召集所有猎人进行防守，才勉强抵挡住了进攻。

战斗就这样僵持了几天，不知名机械仍然没有退却的意思，而猎人中很多人已经精疲力尽了，继续下去的话，这座城市被攻陷是迟早的事。萨利莎看到事态的严重，终于对大家说出了真相，据她所说，新人类在200年前的那次大战争后就迁移到了月球生活，这次她和雷维等人回到地球为的是执行一项任务，这项任务的内容便是对人类进行监视，并且阻止人类继续发掘遗迹，如果人类反抗的的话，那些机械就是最后的手段。

月球的新人类一直被一位被称为圣母(マザートリニティー)的神领导着，自小新人类就被教育人类是破坏地球环境的下等生物，不但引发了200年前那场大灾难，还把新人类赶到了月球、把机器人机能停止，最后还把地球文明给毁了。因为怕人类掌握了旧文明的技术后重蹈覆辙，所以他们受圣母的指示阻止人类继续破坏地球。不过来到地球之后，萨利莎看到的人类并不像圣母



天之柱的洞窟遗迹マカラ进发。

几经周折，乔等人终于在洞窟遗迹マカラ的最深处找到了那个传送门，不过正当奥基要启动传送门的时候，大量的怪物从四面八方涌进了这个区域，为了给传送门启动争取时间，其余三人负责吸引怪物的注意力。不过怪物的数量实在太多了，这样下去谁也脱不了身，为了让同伴安全去到月球，凯不顾自己的安危选择了一个人留下，让乔他们启动传送门离开，虽然大伙极力劝阻，但仍然改变不了凯的决心，最终奥基只好忍痛按下了按钮……

所说的那样，和乔他们一起的这段时间里，她觉得人类非常有人情味和非常爱好和平，所以内心才产生了动摇，并决定相信人类。

听了萨利莎一番话后，市长觉得如果能直接和圣母交涉，让她知道人类并不是他们所想的那样，说不定还有希望让这些机械停止攻击。但目前的难点是，懂得回到月球方法的只有身为队长的雷维一个，以雷维之前的态度来看，要他帮人类是不可能的。就在大家再次陷入沉默的时候，萨利莎突然想到了自己在月球文献里看过的技术，文献里说地球有一个旧文明遗留下来的传送门，这个传送门连接着地球和月球，如果能找到它的话，也许就有办法了。听了萨利莎的描述，大家第一时间想到的就是天之柱，因为在地球上直通天际的，就惟独天之柱一个。不过现在情况紧急，不管天之柱是不是萨利莎所讲的传送门都必须试一试了，稍微整顿了一下行装，乔等人便向着通往

BOSS ロージェイド&ロークリスタ

BOSS是之前杂兵里出现过的犰狳怪物，惟一的区别是这里要连续打几轮。犰狳怪的行动很缓慢，平时它在地上爬的时候可以尽情攻击，当它要攻击的时候，会先卷起身子，我们有充足的时间远离。犰狳怪的两种攻击都是冲撞，一种是直来直往型，只要看准它来的方向，往两侧翻滚躲避就可以了，另一种是弹跳型，因为本作的视角无法看到空中的状况，这招回避起来还是有一定难度的，实在没有办法的话就一直往一个方向移动吧，也总比站着等它过来撞好。犰狳怪攻击完后会有一段很长的硬直，要怎么个鱼肉法就看个人喜欢了。

QUEST 6 真相（明かされる真実）

一阵强光过后，首先映入眼帘的，是透过大气层看到的地球，乔他们已经成功来到了月球。不过还没高兴多久，雷维和他的部下就前来"欢迎"这些不速之客了，这次萨利莎仍抱着一丝希望想说服雷维，但还是不起作用，眼看就要动起手来了，这时一个烟雾弹落在人群中间，乔他们被人趁乱救了出来。

一行人被带到了一个类似仓库的地方，接见他们的是一位新人类女性，据她自己介绍，她叫作爱娜，是反抗军的首领。虽然月球一直被圣母统治着，但新人类里面也有不服圣母、并用实际行动来反抗圣母的人，反抗军便是这些人所建立起来的组织。当萨利莎问爱娜她们为什么要这么做时，得到的答案却令自己大吃一惊。

爱娜在一次偶然的机会下看到了200年前留下的资料，才知道原来当年那场大战争并不是人类单方面引起的，而是三个种族为了对抗圣母而发起的战争，开始三个种族还占有优势，不过后来当圣母逃到了月球，形势就开始逆转。圣母向地球投放了生化武器，这使得地面受到了严重污染，少数生存下来的人类不得不转移到地下生活，而对于不怕生化武器的机器人一族，圣母对其使用了电脑病毒，使他们机能停止，陷入休眠状态。虽然追击圣母到月球的新人类一族逃过了一劫，但是只靠一个种族的力量还不足以与圣母抗衡，战争最终以三个种族的失败而告终，月球的新人类就在圣母的统治下继续生活，在圣母长年累月的思想灌输下，新人类忘却了历史，接受

了圣母那套所谓的真相。为了怕人类利用当时的科技反击，最后圣母还用了足以摧毁行星的镭射炮把地球上的文明毁灭殆尽，因此地球就这样度过了200年什么都没有的真空期，到了200年后的今天已经没人记得当年究竟发生过什么了。

因为近年来地表的污染已经减弱，人类开始陆续回到地面活动，圣母怕人类对遗迹的探索会掌握到过高的技术，所以才派新人类从中阻挠，不过就现在情况来看，雷维的行动收效并不好，因此圣母已经打算再使用一次镭射炮，把人类和机器人全部抹杀，得知此事的爱娜希望乔他们能和自己联手一起粉碎圣母的野心。虽然来这里的初衷是为了和谈，但知道了事情的真相后，乔他们也觉得战斗才是解决地球危机的惟一途径了，所以毫不犹豫地答应了爱娜。

目前首要的任务是阻止镭射炮发射，由于发射镭射炮需要大量的能量，因此爱娜建议摧毁镭射炮的能量供给炉，不过能量供给炉所在的位置只有圣母和参与建造的人才知道，经过了200多年，新人类根本活不了那么长时间，现在惟一的办法是要找到当年参与过建造供给炉的机器人。据反抗军收到的情报，为了封锁消息，圣母已经把月球上为数不多机器人都消灭了，也就是找到机器人的遗体后还需要奥基用更换头部的方法来获得记忆体里的资料。事不宜迟，三人连忙前往月球上的机器人处理工厂。



在机器人处理工厂的内部，乔他们终于找到了最后一台还没被解体的机器人躯体，奥基成功获得了这台机器人的记忆体里的资料，资料里除了有能量供给炉的明确位置外，还有一些连爱娜都没掌握的资料。原来圣母是三个种族为了优化地球环境而合力造出来的生体电脑，不过却不知为何暴走了，所以才引发了那场大战争。

为了节省时间，三人直接往目标地点进发。不过当到众人到达能量供给炉的所在地时，发现在这里等待他们的竟然是整件事的幕后首脑——圣母。原来圣母早就料到反抗军会有这一步，所以一早就和雷维在这里等乔他们自己送上门，尽管从萨利莎的口中得知了新人类一直被圣母利用的事实，但雷维仍然执迷不悟，没有办法之下只好再次刀刃相见了。

BOSS ヒューミリアス

这关BOSS是第四关BOSS的合体形态，除了攻击方式发生了根本变化外，攻击力和HP都有所增加。BOSS的攻击方式并不多，并且出招的顺序都是有规律的，只要掌握好就不难对付。首先BOSS会用光线封锁我们的行动，然后再用光剑进行攻击，最后是以自身为中心的冲击波攻击。光线分为白色和黑色两种，分别对应冰冻和减速两种异常状态，只有我们中了其中一种状态，它才会用光剑进行追击，所以只要回避了光线攻击，后面的光剑也就没有威胁了，假如中了异常状态的话也不用慌，马上用道具恢复也是来得及避开第二下的，进入任务前建议多准备点アンティメイト和ソルアトマイザー，以防万一。战斗中BOSS还时不时会解除合体，但和之前不一样，分离后的BOSS任何攻击都对其无效，只有等两架战机合体后才能继续攻击。

QUEST 7 最后的战斗（最终の战い）

虽然成功破坏了能量供给炉，但圣母在临走前说的一番话却令大家再度陷入绝望，原来为了防止这一天的到来，圣母早就在另一个地方建造了新的能量供给炉，并且镭射炮马上就要发射了。

大伙回到基地找爱娜商量，可是爱娜也没有任何办法，就在大家沉默的时候，雷维出现在了众人面前，不过这次他并不是来找麻烦的，在知道了圣母的所作所为后，他也决定暂时加入爱娜这边，并把标有第二个能量供给炉所在位置的地图交给了爱娜。经过商量，大伙决定兵分两路，爱娜率领部下去破坏能量供给炉，而乔、萨利

莎、奥基和雷维则去阻止圣母发射镭射炮。

经过重重险阻，乔等人终于来到了圣母面前，在开战前，圣母认出了乔来，原来乔的祖先就是200年前领导着人类和圣母进行战斗的那位英雄，现在大家终于明白为什么影像里的人会和乔那么相像了。因为当年在乔的祖先那里吃了不少苦头，圣母现在要把这口气出在乔身上，它把镭射炮瞄准乔等人，几发镭射下来，乔他们就已经被逼到无路可退了，眼看关键的一炮就要发射时，镭射炮突然停止了运转。这时从对讲机里传出了爱娜的声音，看来她那边的任务已经完成了，另外还有一个好消息是，凯原来没有死，全靠他和市长赶来帮忙，爱娜她们才能成功拿下能量供给炉。既然后顾之忧已经消除，这会终于可以和圣母慢慢算账了。

经过一场激烈的战斗，圣母终于倒下了，正当大家以为可以松一口气时，一股黑烟从圣母的机械身体里飘了出来，黑烟在空中凝固后化成了一个巨大的怪物，还没等大家反应过来，怪物就先开口了，它说自己叫作暗黑法尔斯(ダークファルス)，是这个世界混沌的化身。从暗黑法尔斯的话中，大家终于弄明白了事情的真相，原来它才是真正的幕后黑手，当年制造圣母除了为了优化环境外，还有一个目的就是为了驱逐世界的混沌，但没想到狡猾的暗黑法尔斯却依附到了圣母的身上，所以才导致圣母暴走。

BOSS マザートリニティー

和这个BOSS的战斗分为两个阶段，第一阶段BOSS位于平台的外面，这时无法对其本体产生伤害，只能先攻击它放出的几个小喽罗，喽罗会在棋盘上跳动，并且用激光和冲撞的方式攻击我们，当喽罗不停上下振动时，要马上远离，否则会被冲击波波及。当喽罗只剩下一个时，BOSS的本体就会靠近平台，我们这时可以转移目标，集中火力对付本体，至于最后一个喽罗，由于它会进入无敌状态，可以不用理会。BOSS本体的攻击方式只有两种，一种是用头部叩击地面，这招对需要近身攻击的角色相当有威胁，中一次就会扣除接近100的血，所以最保险的打法还是使用枪械类武器在远处射击；BOSS的第二招是激光，这招发动前会有红色的圆圈瞄准我们，圆圈的位置就是激光的落点，我们只要不停在一个地方就可以躲过。



在大家的齐心协力下，暗黑法尔斯也倒下了，地球的危机终于得到了解决，不过故事还没有结束，怪物、污染和种族的共存等问题仍然存在着，作为一个猎人，还有许多新的挑战在等待着乔。

BOSS ダークファルス

作为最终BOSS，实力当然是不能小看的，建议把角色的等级提升到35级左右，并且带上自己最好的远程武器再来，因为BOSS平时有黑球护体，让近战角色难以接近，所以这里仍然推荐使用远程武器来打。除了护体黑球外，BOSS还有流星雨、激光、地刺和潜水等丰富的招式，流星雨和上个BOSS的激光很像，都是从上往下的攻击的，但区别在于流星雨没有了圆圈的提示，所以回避起来要更困难；这个BOSS使用激光的时候会先放出几个能量球围绕在场地的周围，布置好的能量球会从两个方向交叉式地射出激光，因为不知道激光射出的时机，所以只能依靠不断移动来减低被打中几率；BOSS的招式里地刺属于比较好回避的招式，这招在攻击玩家前地面会有黑色的圆圈浮现出来，只要在这时使用翻滚离开黑色的区域就可躲开；要说BOSS招式里最无耻的就还要属潜水了，当BOSS进入潜水状态时，身子会有一半没进场地里，然后像一条鱼一样在场上来回游动，这时它的全身都有攻击判定，并且攻击力高、持续时间长，一不小心就会有被全灭的危险。应付这招比较好的方法就是专心回避，不要想在它游动的时候蹭刀，但即使是这样要完全回避这招还是需要点运气成分的，实在不行的话就用回复道具顶着上吧，当然前提是回复道具没在打上个BOSS的时候用完。

通关之后

通关后可以继续游戏，集会所会增加新的支线任务，并且开放困难难度的任务。当把困难难度的任务全部完成后，就会开放超困难难度的任务。

称号一览

称号	达成条件	获得奖励
龙を讨つ者	讨伐レイバーン5次	折れたツノ
恶魔を狩る者	讨伐オクトディアボ5次	ぬめぬめした触手
齿车を止める者	讨伐ヒューミリアス5次	黑い炮口
过ちを止める者	讨伐マザートリニティ5次	スローエレメント×5
光をもたらす者	讨伐ダークファルス5次	リスクエレメント×5
神速の讨伐者	60秒以内打倒レイバーン	トリグラインダー×10
神速の狩り手	60秒以内打倒オクトディアボ	トリグラインダー×10
神速の破坏者	60秒以内打倒ヒューミリアス	トリグラインダー×10
神速なる制止者	60秒以内打倒マザートリニティ	トリグラインダー×10
神速の救世主	120秒以内打倒ダークファルス	トリグラインダー×10
エネミーバスター	消灭怪物数量达到1000	フォトンドロップ×5
デストロイヤー	消灭怪物数量达到5000	フォトンドロップ×5
グラディエーター	消灭怪物数量达到10000	フォトンドロップ×10
グランドバスター	消灭怪物数量达到20000	フォトンドロップ×10
アルテマバスター	消灭怪物数量达到30000	フォトンドロップ×15
オールバスター	讨伐过全部种类的怪物	フォトンドロップ×15
グラーシアの风	完成溪谷的任务10次	ヒートエレメント×3
リオウの主	完成雪原的任务10次	アイスエレメント×3
オゼットの道标	完成湿地的任务10次	スタンエレメント×3
パルの案内人	完成废弃都市的任务10次	ライトエレメント×3
マカラを守り手	完成洞窟遗迹的任务10次	ダークエレメント×3
月を守る者	完成プラント的任务10次	ドローエレメント×3
深远を守る者	完成暗黑神殿的任务10次	ハートエレメント×3
シティの守护者	完成15种普通任务	エレメントブースト
世界の守护者	完成15种困难任务	コンプレスアーツ
宇宙の守护者	完成15种超困难任务	テクレベルブースト
永远への挑战者	通过普通难度下的谜之塔	道具携带种类数+5
最果てを见た者	通过困难难度下的谜之塔	道具携带种类数+5
すべてを超えた者	通过超困难难度下的谜之塔	道具携带种类数+10
スイーツハンター	发现ナウラのケーキ屋	フォトンドロップ×10
ピッツアフリーク	发现ココ・ハット	フォトンドロップ×10
ラッピーハンター	发现ラッピーの巢	ラッピーの心
ブーマハンター	发现ブーマの巢	フォトンドロップ×10
ウサニーハンター	发现ウサニーの巢	フォトンドロップ×10
デュエリスト	发现アリーナ	フォトンドロップ×10
新米ハンター	角色等级达到3	ルーキー/ガード
ルーキーハンター	角色等级达到10	ルーキー/スイフト
ノーマルハンター	角色等级达到20	道具携带种类数+10
リードハンター	角色等级达到30	ジェルエレメント×5
エースハンター	角色等级达到40	道具携带种类数+10
ベテランハンター	角色等级达到50	ザルアエレメント×5
スーパーハンター	角色等级达到60	エクスエレメント×5
マスターハンター	角色等级达到70	メセタエレメント×5
ヒーローハンター	角色等级达到80	ライフエレメント×5
传说のハンター	角色等级达到90	エクスエレメント×5
到达した者	角色等级达到100	ソウルエレメント×5
道を求めし者	使用提升能力的道具到达上限	リセットマテリアル×5
负けないココロ	战斗不能次数达到了100次	リスクエレメント×3
パワーヒッター	给予敌人最高伤害超过300	HPマテリアルを×5







称号	达成条件	获得奖励
グレートヒッター	给予敌人最高伤害超过600	HPマテリアル×10
アルテマヒッター	给予敌人最高伤害超过1800	HPマテリアル×15
悲剧のヒーロー	受到最高伤害超过300	ガードマテリアル×10
チェインエース	一次战斗达到10连锁	PPマテリアル×5
チェインヒーロー	一次战斗达到25连锁	PPマテリアル×10
チェインマスター	一次战斗达到50连锁	PPマテリアル×15
仲间を持つ者	进行多人模式	ムーンアトマイザー×5
コメンテーター	用过100次视觉聊天	スターアトマイザー×5
サリサとフレンド	邀请サリサ参加任务50次	HPマテリアル×5
カイとフレンド	邀请カイ参加任务50次	ロードアキシオン
オギとフレンド	邀请オギ参加任务50次	ガーラントツヴァイ
レーヴェの战友	邀请レーヴェ参加任务50次	レムスロムルス
若きカリスマ	对同伴发出100次作战指令	スイフトマテリアル×5
トレーダー	交换10个フォトンドロップ	モノグラインダー×10
ヘビートレーダー	交换50个フォトンドロップ	ディグラインダー×10
オールトレーダー	交换100个フォトンドロップ	トリグラインダー×10
ネコとフレンド	摸过街里所有的猫	アニマルハンド
强化マスター	武器强化到上限	ジェルエレメント×5
フォトンの练り手	入手属性值60以上的武器	ザルアエレメント×5
片手剑コレクター	片手剑收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
大剑コレクター	大剑收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
双小剑コレクター	双小剑收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
长枪コレクター	长枪收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
爪刃コレクター	爪刃收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
大盾コレクター	大盾收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
两剑コレクター	两剑收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
短铳コレクター	短铳收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
长铳コレクター	长铳收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
铳剑コレクター	铳剑收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
机关铳コレクター	机关铳收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
大炮コレクター	大炮收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
光子铳コレクター	光子炮收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
短杖コレクター	短杖收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
长杖コレクター	长杖收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
飞刃コレクター	飞刃收集率达到50%以上	トリグラインダー×10
两剑の创始者	入手ダブルセイバー	パワーマテリアル×5
龙器传承者	入手ドラゴンホーン	パワーマテリアル×5
传说の紡ぎ手	入手ラヴィスニカノン	パワーマテリアル×10
魔弹の射手	入手M25SEミズーリ	ヒットマテリアル×10
刹那の暴	入手リヴァマンミズーリ	ヒットマテリアル×5
红の破坏者	入手カノンルージュ	ヒットマテリアル×5
空飞ぶ魔女	入手ウィッチブルーム	マインドマテリアル×5
笑う死神	入手カラミティソウル	マインドマテリアル×5
きらめく月光	入手ブライトムーン	マインドマテリアル×5
禁断の魔道者	入手アルアジーフ	マインドマテリアル×10
マグコレクター	培育出稀有玛古	モノグラインダー×5
マグトレーダー	交换过玛古	ディグラインダー×5
マグトレーナー	把玛古培养至第四阶段	トリグラインダー×5
ザ・ミリオネア	所持金钱达到1000000	セレブエレメント×5
称号マニア	获得30个称号	カオスエレメント×10
完全者	获得全部称号	ヘブンエレメント

玩后感

这次厂商似乎把精力都放在了收集要素上，忽略了游戏的手感，作为一款带有动作要素的RPG，本作的手感实在让人不敢恭维。不过比起这个，叫人更不能忍受的还是本作糟糕的3D人物建模，简直糟蹋了洼冈俊之的精美人设，还不如干脆用2D看得舒服。好吧，只要你能忍受这两点，本作还是很耐玩的。





上辑由于截稿时间的关系，只为大家介绍了本作的基本系统。但对于《异说 最终幻想》这样博大精深的游戏来说，仅仅是系统介绍显然是无法满足广大玩家的。这次我们就把本作的研究部分以及系统方面的补遗带给大家，希望能对那些还在游戏世界中浴血奋战的读者们提供帮助。



文 雷伊 美编 Yangyu



异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

PSP	Square Enix	FTG	2008年12月18日	日版
	1～2人	6090日元	无对应周边	

剧情模式补充

流程简述

完成剧情模式中一开始的教学部分后，会出现调和神一方10位战士的剧情章节（Destiny Odyssey），每个篇章都有5个关卡，将这10人的篇章全部打通后，剧情模式中会追加Shade Impulse剧本，其中又包含了4大章。与Destiny Odyssey不同的是，Shade Impulse并不限定使用角色，玩家可以从调和神一方的10人中任选一人来进行游戏，在最后一章的关底，玩家要面对的敌人是破坏神卡奥斯（カオス），并且要打3次。

将Shade Impulse打通之后，主菜单中会追加斗技场（デュエルコロシアム）模

式，并且剧情模式中追加Distant Glory剧本，其中包含了“传说の淑女”和“赎罪の武人”两个篇章，在这两个章节中，玩家分别可以遇到来自《FF XI》中的香特特（シャントット）和来自《FF XII》的加布拉斯（ガブラス）。完成这两个篇章后，PP商店中分别会出现香特特和加布拉斯的使用权，售价分别为1000PP，买下后就可以使用这两位隐藏角色了。

将Distant Glory打完之后，剧情模式中追加Inward Chaos（究极の幻想へ），其中出现的敌人等级均在100级左右，而且能力超强，尤其是关底的破坏神卡奥斯极难对付，稍不留神就有被秒杀的危险，因此建议玩家将等级提升到100级后再考虑攻克这个最后的章节吧。另外要说明的就是，Distant Glory和Inward Chaos允许玩家选择所有可使用角色来进行挑战。完成Inward Chaos后，剧情模式就算全部完成了，在PP商店中会出现在商店中购买源氏装备（“源氏シリーズ”追加）的选项，花1500PP取得这个权限后，源氏装备就会在商店中上架了，不过别高兴的太早，并不是单纯花钱就可以买下这些源氏装备的，而是必须用素材来交换。



章节完全制霸指南

剧情模式的每个章节都有着完成率（クリア率）的设定。想要章节的完成率达到100%，必须打倒关卡中出现的所有敌人、取得全部关卡奖励（Stage Bonus）、打开全部宝箱、取得全部召唤石、棋盘上的“ポーション”和“エーテル”全部使用过。注意，只要达成过的要素（比如打倒过的敌人和打开过的宝箱），其信息栏上方就会出现“Clear”的标记，不用重复达成（召唤石、稀有宝箱取得过后就会消失）。剧情模式中绝大部分章节的关卡奖励包括8个等级，一般0～3级奖励为金钱（GIL）、4级奖励为召唤石、5～6级奖励为装备、7级为“ロゼッタ石”。DP奖励无法重复取得，当取得过一次这些奖励之后，其奖励内容就会



变为PP，因此当你看到棋盘画面上方的关卡奖励内容全都变为PP的时候，也就代表你已经得到了该章节的全部关卡奖励。

想要一周目就将某个章节100%是不可能的。因为第一周目棋盘上的某些区域无法进入，并且敌人和宝箱也不会全部出现，玩家必须利用完成章节时得到的Story Point（SP，即剧情点数）来解锁这些要素。拿最初Destiny Odyssey的10个章节为例，获得的累计SP值达到100、300、600、1000的时候，SP奖励槽会分别蓄满一次，所解锁的奖励依次为：学会新技巧、特殊区域障碍解除、出现特殊敌人、出现稀有宝箱。之后每蓄满一次SP奖励槽，奖励的都是PP值。

当某个章节的完成率达到100%时，其章节选择画面中就会显示“M”字（Master）图标。由于篇幅的关系，每个章节完成率100%的具体流程和方法就不为大家介绍了，只要牢记前面提到的必要条件，相信要达成100%并不困难。不过章节的完成率与任务并不挂钩，因此就算全部章节100%也不会有什么额外的奖励，是否值得花那么多时间去追求全100%就看你对这个游戏是否有爱了。

关卡奖励获得指南

关卡奖励（Stage Bonus）的获得与章节的完成率有着密切联系，不过想要在第一周目就获得章节的全部关卡奖励也是不可能的，因为有些有着高DP加成（DP Chance）的隐藏敌人要靠SP解锁后才会出现，就算第一周目将关卡中的所有DP全部拿到也无法得到最高的关卡奖励。章节中每个关卡的初始DP不同，能够获得的最高DP值也不同，并不是所有关卡都可以取得最高关卡奖励，比如Destiny Odyssey中，光之战士的章节第3关、天娜的章节第4关就是获得最高关卡奖励的最佳场所。

要得到最高关卡奖励，玩家应该尽量避免与无谓的敌人（没有DP加成的敌人）作战、尽量以连锁战斗的方式来触发战斗（即站在复数敌人之间），并不要浪费DP去打开宝箱。因此推荐剧情模式一周目先老老实实地打完全部敌人、拿完该拿的宝箱，一些低等级的关卡奖励尽量不要放过，等隐藏敌人等要素解锁后再去挑战最高奖励。这些敌人只要打赢就有2点DP的加成，是获得高等级关卡奖励的功臣。如果在战斗过程中发现DP加成已经无望取得，那么就按START键Retry重来。





剧情模式战斗中获得的DP加成条件上辑已经为大家介绍了一部分，这里再详细提一下其中的难点。初期的DP加成中，最讨厌的应该就要数10秒内发动EX炸裂技、10秒内发动会心一击了。前者其实好办，进入关卡后按R键先观察一下哪些战斗的DP加成条件是这个，然后先去其他战斗积累EX槽，等EX槽蓄满后再去触发有此要求的战斗；后者在使用角色等级低的时候比较麻烦，最好是先使用HP攻击或者防御住敌人的攻击后再使用勇气攻击攻击敌人，这样就可以提高打出会心一击的几率，而到了后期角色等级提高时，就可以学会技能“先制攻击”，装备后在战斗中只要率先攻击敌人就可以100%出现会心一击，这样就方便多了。后期的章节中还会出现限定时间内成功“战斗生成”、条件饰品倍率8倍以上等DP加成条件，前者采用Retry大法不难达成，而后者则应先使用“ロゼッタ石”增加角色饰品槽的上限，然后尽可能多地装备条件饰品来达成条件。

宝箱和关卡奖励都是章节完成率的重要影响因素，但在同一周目的攻关过程中，有时为了获得高级别关卡奖励就不得不放弃宝箱，拿了宝箱就会降低DP，从而出现两难的选择。这里介绍个小窍门，其实只要先去打开宝箱，然后按START键退出关卡（ステージ攻略をやめる）即可，之后再次进入关卡就会发现宝箱已经是打开过的了，这样就可以直奔有DP加成的战斗了。

斗技场

斗技场（デュエルコロシアム）模式一开始并不会出现，需要将剧情模式中的Shade Impulse打通之后才会在主菜单中追加。该模式的主要目的就是通过不断战斗累积金币，并用金币交换宝箱中的珍贵素材和装备，许多打造强力装备和饰品的素材都只有在这个模式中才能获得。斗技场模式一共分为4项赛程，一开始只有飞空船赛（敌人等级Lv1～Lv30）、ファルコン赛（敌人等级Lv31～Lv60）两项初期赛程，另外两项高难度的赛程インビンシブル赛（敌人等级Lv61～Lv90）、魔导船赛（敌人等级Lv91～Lv130）需要在PP商店中购买权限后才会出现。



基本规则

进入斗技场的某项赛程后，可以在画面下方发现一排卡片，位于画面右侧单色的卡



片都是没有翻开的，而画面左侧彩色的卡片所在的区域为选择区，其中的都是已经翻开知道内容的卡片。玩家每次需要从选择区内选择一张卡片，卡片的类型一共分为三种，选择“战斗卡”（バトルカード）会进入战斗、选择“职业卡”（ジョブカード）可以获得各种特殊效果、选择“宝物卡”（トレジャーカード）能够用金币换取报酬。选择区内的卡片每次只能选择一张，一旦选择后此时选择区内的其他卡片就会作废，也就是说下一轮选择区内的卡片会全部刷新（BOSS卡和卡奥斯卡除外），右侧没有翻开的卡片会自动移动到左侧的选择区，然后再进行选择→再移动，周而复始。

选择战斗卡后会进入战斗，如果战斗胜利可获得金币奖励，战斗失败则会扣除金币，具体获得和扣除的数量因卡片而异，这都可以在卡片的相关信息中查看到，金币的上限为999枚。战斗卡片的相关信息中还可以查看到敌人的等级、强度以及是否有特殊战斗规则，特殊战斗规则与“快速战斗”模式中的一样，分为调和神裁决、破坏神裁决和混合裁决三种。特别要注意的是，斗技场模式中的战斗无法Retry，一旦进入该模式后直到退出都无法保存（即使按△键打开菜单保存，取得的战绩和金币数也无法保存），因此S/L大法是行不通的。不过与剧情模式不同的是，该模式中每场战斗胜利后，己方角色的体力会回复30%。

最初选择区只有3张卡片的空间，最左侧有个“EXIT”选项，选择之后就会退出比赛，退出时系统会将玩家手头的金币数兑换成PP（一枚金币换3PP）。如果战斗失败，己方角色的HP会全部回复并退出战斗，但作为惩罚，选择区内的空间将会缩小一格，如果接连不断地失败，那么空间将会越来越小，到最后就没有空间留给刷新卡片了，玩家只能选择“EXIT”退出斗技场。

在斗技场菜单左上方己方角色信息的下方可以看到“Card Luck”字样，以五角星图标来度量，最高为5颗星，星数关系到宝物卡中宝物的珍稀程度，星数越多，宝物卡中出现高级素材和装备的几率就越高。提高星数的方法只有一个，那就是不断进行战斗并获得胜利。

职业卡

选择职业卡可以获得一定的特殊效果，玩家最多只能同时保留3张职业卡，它们会分别表示在画面右侧的职业卡区中，一旦取得新的职业卡并超过了上限，那旧的职业卡就会被自动舍弃。职业卡种类繁多，其带来的特殊效果既包括了对我方有利的效果，也包含了对我方不利的异常状态。根据效果的持续时间，职业卡可以划分为“瞬间”和“继续”两大类，它们各自的持续时间长短从字面上就可以看出，不过要注意，“继续”类卡片只有当其位于右侧的职业卡区中时才能发挥持续效果，没有进入该区域或者早前已经舍弃的卡片是无法发挥持续效果的。下面为大家介绍一下各种职业卡以及它们的效果。



瞬间系职业卡

职业卡	附带技能	效果
モンク	ためる	下一回合出现的战斗卡其战斗强度均为“最弱”
龙骑士	ジャンプ	舍弃选择区中的现有卡片，下一回合出现的首张卡片必为“龙骑士”卡
召唤士	しょうかん	下回合出现的卡片均为宝物卡或职业卡
侍	いあいぬき	舍弃选择区中的BOSS卡，但对卡奥斯卡无效
ものまねし	ものまね	模仿其他职业卡的能力，随机发动其他职业卡的效果，注意异常状态卡也在模仿范围之内

继续系职业卡

职业卡	附带技能	效果
青魔道士	ラーニング	提高职业卡的出现几率
白魔道士	しろまほう	战斗后己方角色HP完全回复
黑魔道士	くろまほう	容易出现隐藏战斗卡（可令获得金币数×2）
シーフ	かくしつうろ	提高宝物卡的出现几率
ナイト	まもり	使选择区的空间扩大1格，一旦战斗失败便会失效，最实用的职业卡之一
忍者	ぶんしん	就算战斗失败金币和Card Luck都不会下降
赤魔道士	れんぞくま	选择该卡后，选择区内的其他卡片不会像通常那样全部舍弃，今后新卡会一张一张地陆续出现在选择区内
时魔道士	じくう	Card Luck的星数＋1，注意当星数原本就是5颗星全满的时候就没有效果，不仅如此，当其在职业卡区中被舍弃的时候反而会令星数-1，选择时需要慎重
狩人	どうぶつ	战斗胜利时获得的金币增加
魔法剑士	まほうけん	Card Luck上升变得容易
药师	くすりのちしき	状态异常卡不出现，已经产生效果的异常状态卡效果消失，异常状态卡选择时效果无效

状态异常系职业卡

（持续时间均为继续）

职业卡	附带技能	效果
ポーキー	ブタ	所持金币数减半
ミニマム	ミニマム	战斗后HP不回复，打消白魔道士卡的效果
トード	カエル	宝物卡不出现
カッパー	カッパ	职业卡的效果无效，如果持有药师卡则此卡无效

宝物卡

选择宝物卡可以获得珍贵素材，这也是斗技场模式最大的魅力，在剧情模式中看似珍贵的素材在该模式中基本上等于“大路货”，而打造超强装备所需的素材也只有在该模式中才能获得，因此斗技场可以说是游戏后期玩家光临最频繁的场所。根据赛事的不同，玩家可以得到的素材也有所差异，当然，难度越高的赛事，其出现的素材也就越珍贵。另外，4项赛事中分别可以获得具有连携效果的武具套装，飞空船赛为“爱の食桌”套装、ファルコン赛为“四天王”套装（部分）和“夜露の死苦”套装、インビンシブル赛为“河童”（カッパーボーナス）套装、魔导船赛为“雪月花”套装。下面就将



各赛事中可以取得的物品介绍给大家，各位可以根据商店中合成（交换）物品所需的素材要求来有针对性地获取这些素材。

值得一提的是获得素材中的“石ころ”，其本身的能力很低，装备后只能令LUK值加1，但是其特殊之处就在于装备它进行战斗后它有一定几率损坏，并露出石块里面的其他素材，这些素材包括ゼラニウム、ローズマリー、ベルガモット、カモミール、クラリセージ、イランイラン、ティートリー、ユーカリ、レモングラス和成长の种。如果觉得石块的破损几率太低，可以同时装备“とんかち”，其作用是使同时装备的物品损坏率+20%，这样石块的损坏几率就会大大提高。



斗技场宝物一览

（括号内的数字为取得这些物品需要消费的金币枚数）

飞空船赛



あいのフライパン（17）、コック帽（17）、キッチンタイマー（8）、鉄のエプロン（13）、ミスリル（11）、ゴールド（11）、白の石（18）、野兽の骨（18）、大角（13）、大牙（13）、良质の枝（13）、木片（18）、铁の壳（13）、铁甲壳（18）、アクアマリン（13）、エメラルド（13）、怪鱼のウロコ（13）、エンサのウロコ（18）、鸟の羽（13）、ゼラニウム（8）、ローズマリー（8）、ベルガモット（8）、カモミール（8）、クラリセージ（8）、イランイラン（8）、ティートリー（8）、ユーカリ（8）、レモングラス（8）、变化の粉（3）、风石（21）、水石（28）、命石（35）、石ころ（15）



ファルコン赛



钉バット（17）、斗魂ハチマキ（8）、スカルバングル（17）、二代目特攻服（13）、ルビカンテの头巾（10）、カイナッツォの甲罗（10）、ゴールド（11）、ダイヤ（11）、クリスタル（11）、黑の石（8）、精灵石（13）、魔晃石（18）、浮游石（22）、正体不明の骨（8）、魔人の骨（13）、ヌエの骨（18）、盘古の骨（22）、召唤士の角（8）、ワイバーンの角（13）、タウルスの角（18）、リザードの角（22）、黑虎の牙（8）、大蛇の牙（13）、キマイラの牙（18）、饿狼の牙（22）、木材（8）、トゲトゲの木材（13）、良质の木材（18）、宿木（22）、大蛇の抜け壳（13）、ウォームの抜け壳（18）、战马の壳（22）、ムーンストーン（8）、ルビー（13）、ペリドット（18）、サファイア（22）、ラミアのウロコ（8）、地鲛のウロコ（18）、水神祥のウロコ（22）、巨鸟の羽（13）、恶魔の羽（22）、堕天使の羽（22）、变化の粉（3）、风石（21）、水石（28）、命石（35）、石ころ（15）

インビンシブル赛

きごじょうのやり（17）、甲罗の盾（17）、皿（8）、アーマーガッパ（13）、クリスタル（11）、しずく石（8）、断罪の魔石（13）、龙石（18）、圣なる魔石（22）、百鬼の骨（8）、战神の骨（13）、地龙の骨（18）、圣者の骨（22）、フンババの角（8）、イクシオンの角（13）、飞龙の角（18）、ユニコーンの角（22）、古代象の牙（8）、圣なる牙（22）、大木（8）、灵树（13）、龙木（18）、巨大龟の甲罗（13）、龙の壳（18）、圣壳（22）、オパール（8）、トパーズ（13）、ドラゴンストーン（18）、ホーリーストーン（22）、皇帝のウロコ（8）、斗神のウロコ（13）、海龙のウロコ（18）、圣兽のウロコ（22）、王の翼（8）、ディアボロスの翼（13）、飞龙の翼（18）、圣兽の翼（22）、心の书（8）、爱の书（13）、王の书（18）、影の书（22）、变化の粉（3）、风石（21）、水石（28）、命石（35）、石ころ（15）

魔导船赛

新月の小手（17）、满月の腕轮（17）、花の冠（13）、雪模样の服（8）、ピンクのしっぽ（56）、女神の魔石（13）、至高の魔石（22）、修罗の骨（13）、英雄の骨（22）、兽王の角（13）、ベヒーモスの角（22）、兽王の牙（13）、マディーンの牙（22）、返魂树（13）、イーファの树（22）、千年龟の甲罗（13）、万年龟の甲罗（22）、ラピスラズリ（13）、天上の宝玉（22）、鬼神のウロコ（13）、エデンのウロコ（22）、ガルーダの翼（13）、バハムートの翼（22）、追忆の书（8）、不思议の书（8）、惑わしの书（8）、异界の书（8）、人生の书（13）、沉默の书（13）、雄辩の书（13）、超人の书（13）、导かれし光（27）、轮回の暗（27）、青年の梦（27）、支配の欲望（27）、たまねぎ（27）、うつろいの云（27）、ひとつの心（27）、ふたつの姿（27）、风の辉き（27）、无の力（27）、秘められた魔（27）、狂乱の微笑み（27）、真实の过去（27）、星の生命（27）、通常弹（27）、时の齿车（27）、おしばいのチケット（27）、破灭の死神（27）、祈り子の梦（27）、荣光の勋章（27）、たぎる皿（27）、审判の门（27）、变化の粉（3）、风石（21）、水石（28）、命石（35）、石ころ（15）

小心得



既然进斗技场的主要目的就是获取宝物卡上的珍贵物品，那么如何快速提高换取物品的所持金币数，以及有效率地刷出自己想要的物品就成了一项重要的课题。在初期，建议大家不要贪图一时之快用手头少得可怜的金币去换取物品（否则打到后面常常会出现想要的物品就在眼前，却没有金币来交换的情况），而是应该把眼光放长远点，少消费金币、积极积累一定的金币基数，有了一定的基数后，等那些可以使所持金币翻倍的隐藏战斗卡出现后选择与其战斗，这样只要胜利的话便可以令手中的金币迅速提高，几次下来后所持金币数就可以达到上限999了，而一旦到了上限，基本上就等于有了花不完的金币，想要交换物品就方便多了。

金币的问题解决后，还要提高令自己想要的宝物卡出现的几率，否则手头虽然握着大把金币但自己想要的卡一直不出现也只能干着急。因此建议玩家的职业卡选两张骑士（ナイト）卡以扩大每次出现在选择区内的卡片数量，另外再搭配一张盗贼（シーフ）卡以提高宝物卡的出现几率即可，这样便会有源源不断的宝物卡出现了。

通信对战模式

好友卡片&幽灵战斗

本作不仅支持二人面对面通信对战，如果手头有PS3，还可以下载“AdhocParty



for PSP”，从而通过网络跟远在世界各地的玩家进行网络对战。在通信模式中选择“在线大厅”（オンラインロビー）并与其他玩家进入相同的房间，即可进行对战并相互交换好友卡片（フレンドカード）。好友卡片大致可分为4种：“My Card”为玩家自己的名片；“Friend”为通过通信交换的好友卡片；“Visitor”为与自己通信对战过的好友所持的好友卡片，也就是“好友的好友”的名片；“Special”为通过特殊情况获得的好友卡片，主要是莫古利给玩家介绍的好友、以及通过输入密码而获得的好友卡片。好友卡片最多只能保留50张，超过这个上限那之前得到的好友卡片就会自动删除，不过玩家可以对自己心仪的卡片进行删除保护，进行此操作的卡片前方会有一个锁型图标，这样它们就不会被自动删除了。能够进行删除保护的卡片上限为34张。

选择“线下大厅”（オフラインロビー）可以查看目前获得的好友卡片，按○键选定后选择“カード保护 オン”即可对卡片进行删除保护。好友卡片上记载着好友的情报，包括ID名、ID颜色、游戏时间、头像等。ID颜色是每张卡片附带的颜色，包括红色、橙色、黄色、绿色、青色、空色、紫色和白色等8种颜色，这是一开始申请ID时就决定的，无法进行更改。ID的颜色关系到“战斗生成”要素，与不同颜色ID的玩家进行战斗，在战斗中就有几率生成对应颜色的素材，这关系到几个任务的完成，同时有部分饰品需要特定颜色的素材才能合成，因此积极地与不同ID颜色的好友进行对战是非常必要的。选择“ゴースト对战”可以与好友的“幽灵”进行战斗，“幽灵”是根据玩家的攻击风格而进行成长的AI角色，在“线下大厅”菜单中按□键即可查看“幽灵”的信息，包括其等级、阶级（Rank，从H到SSS包括11个强度阶级）、攻击类型、装备以及可以战斗生成的物品等。

选择“フレンドカード设定”可以编辑自己的卡片，包括头像和卡片上的简单留言（メッセージ编集）。下方阶级和战斗风格影响的是“幽灵”的攻击方式，系统会根据玩家在战斗中的表现自动决定，无法由玩家进行更改。在简单留言栏中输入特定的密码可以得到特殊的好友卡片，这些卡片上的“幽灵”大多比较强力且装备都不错，具体



的密码会在后文为大家介绍。与“幽灵”进行对战同样可以“战斗生成”，前提是在PP商店中买下“ゴースト对战でバトルライ

ズ”的权限。有时与交换过好友卡片的好友再次联机的时候，会发现卡片上多了个道具袋形状的图标，这代表该卡片持有者已经和玩家自己的“幽灵”发生过战斗，这样便产生了“好友报酬”（フレンド报酬），选定道具袋图标就可以得到额外的金钱和PP，一开始其上限只有500GIL和50PP，上限可以在PP商店中购买“フレンド报酬アップ”相关的权限来提高。

在通信对战模式的菜单中选择“邂逅通信”（すれちがいカード配信）即可进入邂逅通信环节，这样只要当PSP处于待机状态时，就可以和其他擦身而过玩家自动交换好友卡片。

人造物品

有时与其他玩家进行通信对战时，对手会掉落一种带有橙色榔头图标的物品，这就是“人造物品”（アーティファクト），它是根据对手装备的物品变异而来的新物品。一开始这些人造物品并没有名字，并且也无法装备，此时玩家需要亲自为其取一个名字（リネーム），这样它就会附带特殊的效果，并且也可以进行装备了。

装备上人造物品后进行通行对战，这样就可以将自己的人造物品传送给联机对战者（在战斗结束后一定几率掉落）。通过人造物品的传递并再取名，物品就会拥有越来越强的特殊效果。人造物品最多只能保存20个，不想要的人造物品可以在菜单中按△键卖掉，一般都能卖个好价钱。



特殊密码

在“线下大厅”菜单中选择“フレンドカード设定”，进入子菜单后选择“メッセージ编集”可更改自己的好友卡上的简单留言，此时只要输入特殊的密码，就可以获得一些特殊的好友卡片以及合成配方（レシピ），与这些特殊好友卡片上的幽灵对战有机会得到稀有的饰品，注意输入时要以半角英文数字输入。通过该方法获得的特殊好友卡片就算删除，只要再次输入密码就可以重复获得。截止到本辑《掌机王SP》截稿，官方一共公布了3次特殊密码，其中包含了4张好友卡片和3份合成配方，但这显然不是全部的，剩下的密码官方要等日后才陆续放出。不过好在有些高手已经破解出了游戏中的所有特殊密码，这样我们就可以早于官方的正式公布而提前获得这些特殊的好友卡片和配方了，其中甚至还包括了“《FF X III》系列”中人物的头像。下面我们就把官方公开和民间破译的密码全部罗列出来，也许当你拿到本书的时候，未公开部分中有一些已经由官方正式公布了。



官方公布密码

密码	物品
PASS3SU433KA	好友卡片“ベヒーモス”
PASS3CH3GC45	好友卡片“ユフィ”
469J3ELEVENWS	好友卡片“シャントット”
MAPE5REPE4T5	好友卡片“アーリマン”
33MKERDTA2AK	アリエスレシピ
KRCYGU7RJ8E3	タウルスレシピ
H3CSH3SDA3YUN	ジェミニレシピ

未公开密码

密码	物品
M8ATK2TCPAYA	好友卡片“マトーヤ”
CH4D9EN3A3TE3	好友卡片“デスマシーン”
MR3ZNNGXU72P	好友卡片“ミシウ”
H4NA53NJRE9	好友卡片“忍者”
6A3K2A538TS	好友卡片“あかいつばさ”
SF5AUS5WUJ39Y	好友卡片“フースーヤ”
GU3RK3UG4AMP	好友卡片“ギルガメッシュ”
6C6M6E6G6A6	好友卡片“オメガ”
8TA9CQQTAC	好友卡片“オルトロス”
FGR3ET5KKJC	好友卡片“ジークフリード”
P2KET4DTCW6	好友卡片“ケットシー”
RJAGH5UE6NA7	好友卡片“ラグナ”
SME4SA39SFAH	好友卡片“サイファー”
VTS3RAPLVKE3	好友卡片“ビビ”
WRKA3KUMKRA	好友卡片“ワッカ”
AK6ATR7ECD8N	好友卡片“アーロン”
LAXBU6GRA4U	好友卡片“バッシュ”
SSAYECXK4CY6	キャンサーレシピ
HA3SESGAH3W3A	レオレシピ
ECTLMCCW3NMC	ヴァルゴレシピ
TGALKCAWTNA	リーブラレシピ
H336DETYA23X	スコーピオレシピ
UC6H3M3778CH3	サジタリウスレシピ
UC5H3J46F3MZA	カプリコーンレシピ
MZCC3H38ZTUK	アクエリアスレシピ
QTAK5UWATGA	パイシーズレシピ
7TY2AE6KLUL8	《FF Agito XIII》头像
TCAMABR3ADTQ	《FF Agito XIII》头像
HEEBANRLTGS	《FF Versus XIII》头像
NGAA3NMB3URGR	《FF Versus XIII》头像
28C7KMT23M48	《FF XIII》头像
HK4A3ST6HA3S4	《FF XIII》头像
SCHKJKDB3CH6C	チョコボ（陆行鸟）头像
HMM48AC4JH3	モーグリ（莫古利）头像



PP商店

PP商店（PPカタログ）的作用在上辑中已经为大家粗略介绍过，这里进行进一步的讲解。PP商店是用来开启游戏中的某些额外项目的模式，打完剧情模式的序章之后就会出现在主菜单中，其性质和商店相似，但主要区别在于这里消费的是PP而不是GIL。



PP商店中出售的项目包括5大类，分别为“角色相关”（Character）、“系统相关”（System）、“日历相关”（Calendar）、“头像”（Icon）、“其他”（ETC）。“角色相关类”主要是混沌神卡奥斯一方角色和两位隐藏角色的使用权、2P服装等；“系统相关类”中包括了新战斗地图、对战规则、以及快速战斗时敌方的等级范围；“日历相关”主要用来提升日历中具有额外加成奖励日子的出现几率，以及提高额外奖励加成的效果；“头像”顾名思义就是包含了各种头像，玩家可以将它们设置为好友卡片的头像图标；“其他”中主要是提升好友报酬、新的BGM出现等的项目。基本上PP商店中的各种项目都会随着游戏的进程以及玩家的等级提升而陆续出现，不过有部分需要达成特定的条件才能出现，下面就将其中一些比较特殊和重要的项目单独介绍一下。

1 “ストーリーモード／スキルスロット”可令剧情模式中技巧（スキル）栏扩充，最多可以扩充到5个。

2 戈尔贝萨（ゴルベーサ）和埃克斯德斯（エクスデス）的等级提升到Lv100后PP商店中会追加它们的“隐藏语音”（シークレットボイス），如果你PP商店的开放率已经99%却苦于找不到剩下的那1%到底是什么，看一下自己的这两位角色有没有练满吧。

3 快速战斗中CPU比我方高出的等级范围可在“系统相关”项目中进行购买，最多可令CPU的等级比我方高100级（该模式中CPU等级上限为Lv100），这样就令低等级的我方挑战高等级的敌人成为了可能，是快速赚取经验值的好办法。令CPU等级＋100的项目出现的条件是我方任意角色等级达到了Lv50以上。

4 用克劳德（クラウド）打败Shade Impulse最后一章关底的破坏神卡奥斯，PP商店中会出现“女装シリーズ追加”的项目，买下该权限后商店（注意不是PP商店，是消费GIL的商店）中就会追加女装系装备；用任意角色打败Inward Chaos（究极の幻想へ）关底的卡奥斯后，PP商店中出现“源氏シリーズ追加”的项目，买下该权限后可从商店中购买源氏装备。

5 道具掉落率提高（アイテムドロップ确率アップ）、战斗生成几率提高（バトルライズ确率アップ）这两个项目可以反复购买，购买一次可作用于一场战斗，玩家可以一次性购买多个，这样就能让效果持续相应次数的战斗。

6 Destiny Odyssey全部打完后，PP商店的“其他”一项中追加黑陆行鸟方案（黑チョコボコース）和胖陆行鸟方案（デブチョコボコース），购买之后游戏计划选项中出现两个新的选项，前者为“とにかく经验值をかせぐ”（出现经验值奖励的几率提高，但无法获得宝箱），后者为“とにかく宝箱をあつめる”（出现宝箱的几率提高，但无法获得经验值奖励）。

套装效果





游戏中有着一些套装装备，套装中的武具具有连携效果，让某位角色按规定数量装备（装备菜单中套装效果名后方括号中的数字，/前的为目前已装备的数量，/后的为规定数量）之后就可以获得这些特殊的效果。除了游戏中提供的现成装备外，“人造物品”也会具有各种特殊的连携效果，这里仅为大家列出除“人造物品”外的各套装装备的名称、具体装备以及特殊效果。

名称	对应装备	特殊效果
暗黑の力	暗黑系装备	激突勇气&HP伤害＋20％
ミスリルの魔力	ミスリル系装备	EX模式时间＋30％
ゴールドの魅力	ゴールド系装备	获得金钱（GIL）＋50％
ダイヤの神秘	ダイヤ系装备	获得AP＋100％
クリスタルの加护	クリスタル系装备	EX能源（场景中那种蓝色的光球）吸收量＋20％
夜路の死苦	钉バット、スカルバングル、斗魂ハチマキ、二代目特攻服	吸收的EX核心&EX能源变为勇气，EX能源吸收量＋30％
龙の息吹	ドラゴン系装备	物理伤害减轻力＋10％、魔法伤害减轻力＋10％
巨人の夸り	巨人系装备	HP＋750、勇气＋100
天下统一	战太刀、战国小手、武士の魂、战国铠	勇气回复为基本值的能力＋200％
盛者必衰	平家系装备	战斗开始时EX＋100％，但EX模式持续时间−50％
ソウル・オブ・ヤマト	源氏装备	LUK＋3、EX核心出现频率上升、HP自动徐徐回复能力＋20％、超出HP上限的回复量变为勇气值
ルフェインの英知	ルフェイン系装备	EX核心出现频率上升
アダマンの锁	アダマン系装备	回避成功或防御成功时勇气值上升20％
爱の食桌	あいのフライパン、キッチンタイマー、コック帽、铁のエプロン	HP徐徐回复量＋100％
雪月花	满月の腕轮、新月の小手、花の冠、雪模样の服	魔法反击力＋300％
四天王	スカルミリョーネの牙、バルバリシアの腕轮、ルビカンテの头巾、カイナッツォの甲罗	回避、防御、破坏场景、特殊移动动作（ムーブアクション）时勇气值提升
カッパーボーナス	さごじょうのやり、甲罗の盾、皿、アーマーガッパ	EX能源吸收范围＋15m
蜂蜜の色香	セクシーコロン、会员カード、ブロンドのかつら、シルクのドレス	战斗生成率＋2％、道具掉落率＋2％

召唤兽

本作中的召唤兽要装备召唤石后才能发动，分为手动和自动（召唤石名称后面有AUTO字样）两种，手动的装备后同时按下R＋○键即可发动，自动的则是满足条件后自动发动。



全召唤兽列表

自动

名称	技能名	效果	发动条件	入手方法
イフリート	地狱の火炎	己方的勇气值变为原本的1.5倍	获得地图奖励勇气（位于敌我HP槽之间的数值）的时候	Destiny Odyssey《FF Ⅰ》剧情第3关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内令对手的勇气值无法上升	对手勇气值为0时	Destiny Odyssey《FF Ⅱ》剧情第3关
フェニックス	转生の炎	一定时间内不会被勇气BREAK，且勇气值回复为基本值	勇气值为基本值一半时	Destiny Odyssey《FF Ⅲ》剧情第3关
カーバンクル	ルビーの光	令对手复制我方的勇气值	我方勇气值为0时	Destiny Odyssey《FF Ⅳ》剧情第3关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内令对手的勇气值逐渐下降	对手获得地图奖励勇气时	Destiny Odyssey《FF Ⅴ》剧情第3关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内己方勇气值不减	勇气值为基本值的一半时	Destiny Odyssey《FF Ⅵ》剧情第3关
マジックポット	ものまね	复制对手的勇气值	对手的勇气值为基本值的3倍时	Destiny Odyssey《FF Ⅶ》剧情第3关
バハムート	オーラ	一定时间内令勇气值逐渐上升	勇气值为基本值一半时	Destiny Odyssey《FF Ⅷ》剧情第3关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间维持己方的勇气值	获得地图奖励勇气的时	Destiny Odyssey《FF Ⅸ》剧情第3关
メーガス三姊妹	デルタアタック	令对手的勇气值减半，一定时间内基本值也减半	对手获得地图奖励勇气的时候	Destiny Odyssey《FF Ⅹ》剧情第3关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内令对手无法召唤	对手获得地图奖励勇气的时候	Shade Impulse第3章第3关
オーディーン	斩铁剑	50%几率令对手勇气BREAK	对手获得地图奖励勇气时	Shade Impulse第2章第3关

手动

名称	技能名	效果	入手方法
イフリート	地狱の火炎	己方的勇气值变为原本的1.5倍	Destiny Odyssey《FF Ⅰ》剧情第2关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内令对手的勇气值无法上升	Destiny Odyssey《FF Ⅱ》剧情第2关
フエニックス	转生の炎	一定时间内不会被勇气BREAK，且勇气值回复为基本值	Destiny Odyssey《FF Ⅲ》剧情第2关
カーバンクル	ルビーの光	令对手复制我方的勇气值	Destiny Odyssey《FF Ⅳ》剧情第2关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内令对手的勇气值逐渐下降，性能比自动的高	Destiny Odyssey《FF Ⅴ》剧情第2关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内己方勇气值不减	Destiny Odyssey《FF Ⅵ》剧情第2关
マジックポット	ものまね	复制对手的勇气值	Destiny Odyssey《FF Ⅶ》剧情第2关
バハムート	オーラ	一定时间内令勇气值逐渐上升，上升幅度比自动的高	Destiny Odyssey《FF Ⅷ》剧情第2关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间维持己方的勇气值	Destiny Odyssey《FF Ⅸ》剧情第2关
メーガス三姊妹	デルタアタック	令对手的勇气值减半，一定时间内基本值也减半，持续时间比自动长	Destiny Odyssey《FF Ⅹ》剧情第2关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内令对手无法召唤	Shade Impulse第4章第1关
オーディーン	斩铁剑	50%几率令对手勇气BREAK	Shade Impulse第2章第3关
マンドラゴラ	光合成	一定时间内，勇气值回复速度加快	Destiny Odyssey《FF Ⅰ》剧情的关卡奖励
モルボル	臭い息	一定时间内，令接近自己的对手勇气值减少	Destiny Odyssey《FF Ⅱ》剧情的关卡奖励
モーグリ	モーグリダンス	随机发动其他一种召唤兽的效果	Destiny Odyssey《FF Ⅲ》剧情的关卡奖励
ボム	自爆	令对手的勇气值减去己方勇气值的数值，己方勇气值变为0	Destiny Odyssey《FF Ⅳ》剧情的关卡奖励
トンベリ	みんなのうらみ	一定时间后发动效果，受到的HP攻击以相同的数值给对手的勇气值造成伤害	Destiny Odyssey《FF Ⅴ》剧情的关卡奖励
デスゲイズ	レベル5デス	当对手的勇气值是5的倍数时，对手勇气BREAK	Destiny Odyssey《FF Ⅵ》剧情的关卡奖励
テュポーン	はないき	随机吹掉对手勇气值的其中一位数字	Destiny Odyssey《FF Ⅶ》剧情的关卡奖励
コヨコヨ	加速装置	勇气值减半，但之后会快速上升	Destiny Odyssey《FF Ⅷ》剧情的关卡奖励
サボテンダー	はりせんぼん	给对手的勇气值-1000（无法令对手勇气BREAK）	Destiny Odyssey《FF Ⅸ》剧情的关卡奖励
ベヒーモス	おたけび	勇气值变为2倍，但之后会快速降低	Destiny Odyssey《FF Ⅹ》剧情的关卡奖励
チョコボ	チョコボキック	双方的勇气值随机打乱	Distant Glory香特特篇关卡奖励
アスラ	王妃の加护	对对手的召唤石进行破坏、封印、强制使用的其中之一	Distant Glory加布拉斯篇关卡奖励
タイタン	大地の怒り	一定时间内，每受到伤害时勇气值变为3倍	Distant Glory香特特篇第3关

名称	技能名	效果	入手方法
アトモス	重力物体199	一定时间内，吸收与受到的HP攻击相同的勇气值	Distant Glory香特特篇第2关
铁巨人	なぎ拂い	一定时间内，每给对手造成伤害对手的勇气值减半	Distant Glory加布拉斯篇关第3关
ギルガメッシュ	エクスカリバー/エクスカリパー	己方的勇气值变为3倍/己方的勇气值变为1，随机发动	Distant Glory加布拉斯篇关第2关
リッチ	土の秘法	一定时间后对手的勇气值变为0	Shade Impulse第1章关卡奖励
マリリス	火の秘法	一定时间后令对手勇气值固定	Shade Impulse第2章关卡奖励
クラーケン	水の秘法	一定时间后敌我双方的勇气值互换	Shade Impulse第3章关卡奖励
ティアマット	风の秘法	一定时间后我方的勇气值变为3倍	Shade Impulse第4章第2关
スカルミリョーネ	咒い	对手进行召唤的话发动反击，对手的勇气值变为0	Shade Impulse第1章第2关
カイナッツォ	大津波	对手进行召唤的话发动反击，对手勇气值固定	Shade Impulse第2章第2关
バルバリシア	ミールストーム	对手进行召唤的话发动反击，与对手互换勇气值	Shade Impulse第3章第3关
ルビカンテ	火炎流	对手进行召唤的话发动反击，勇气值变为3倍	Shade Impulse第3章第2关
オルトロス	タコじるしのすみ	一定时间内，敌我双方的勇气值被墨水遮盖无法辨认	Inward Chaos第1关
オメガ	波动炮	一定时间内令对手的勇气值大幅下降	Inward Chaos第2关
アルテマウエポン	フレアスター	一定时间后令对手勇气BREAK	Inward Chaos的关卡奖励

任务

任务列表虽然可以在编辑菜单的“任务”（ミッション）子菜单中进行查看，但很多任务不会一开始就在列表上出现，而是要当玩家将该任务的条件达成到一定程度后才会出现具体信息，而且很多任务并不会直接告诉玩家达成条件，而只是给出提示。为了方便各位，这里将游戏中150个任务的达成条件以及达成后获得的报酬全部罗列。达成任务后获得的报酬主要分为条件饰品和头像两大类。

编号	名称	条件	报酬
001	PROLOGUEをクリア	打完序章	自己等级在Lv3以下时
002	D.O FF I クリア	打完Destiny Odyssey《FF I》剧情	自己HP100%时
003	D.O FF II クリア	打完Destiny Odyssey《FF II》剧情	自己濒死时
004	D.O FF III クリア	打完Destiny Odyssey《FF III》剧情	自己进入胜利机会（还差一击就可以打倒敌人）时
005	D.O FF IV クリア	打完Destiny Odyssey《FF IV》剧情	自己进入战败危险（还差一击就会被打倒）时
006	D.O FF V クリア	打完Destiny Odyssey《FF V》剧情	临近对手时
007	D.O FF VI クリア	打完Destiny Odyssey《FF VI》剧情	远离对手时
008	D.O FF VII クリア	打完Destiny Odyssey《FF VII》剧情	自己处于勇气BREAK状态时
009	D.O FF VIII クリア	打完Destiny Odyssey《FF VIII》剧情	自己处于勇气BREAK危机时
010	D.O FF IX クリア	打完Destiny Odyssey《FF IX》剧情	自己位于地面时
011	D.O FF X クリア	打完Destiny Odyssey《FF X》剧情	自己位于空中时

编号	名称	条件	报酬
012	D.O ALL クリア	打完Destiny Odyssey中所有角色的剧情	自己移动时
013	D.Oクリア回数	Destiny Odyssey（任意篇章）累计打通回数突破30次	自己HP为1时
014	バトル回数	累计战斗次数超过300次	自己进行勇气攻击时
015	バトル回数	累计战斗次数超过3000次	自己的等级在Lv70～Lv79之间时
016	全キャラクターでバトル	使用所有可操作角色进行过战斗	自己的等级为3的倍数时
017	全マップでバトル	在所有的战斗地图进行过战斗	自己的EX槽为空时
018	バトル胜利回数	累计战斗胜利次数超过300次	自己进行HP攻击时
019	バトル胜利回数	累计战斗胜利次数超过500次	自己的等级在Lv90～Lv99之间时
020	プレイ时间	累计游戏时间超过15小时	自己发动过召唤兽后
021	バトル时间	累计战斗时间超过10小时	自己未发动召唤兽时
022	与ダメージ	给予对手的累计伤害突破100000	自己的EX槽在70%以上时
023	与ダメージ	给予对手的累计伤害突破1500000	对手的EX槽在70%以上时
024	得ブレイブ	获得的勇气累计超过50000	自己的HP在80%以上时
025	得ブレイブ	获得的勇气累计超过2000000	对手的HP为1时
026	ブレイブ攻击回数	累计勇气攻击次数超过1500次	对手的HP在70%以上时
027	ブレイブ攻击回数	累计勇气攻击次数超过100000次	对手的HP在30%以下时
028	HP攻击回数	累计HP攻击次数超过300次	对手处于勇气BREAK状态时
029	HP攻击回数	累计HP攻击次数超过20000次	对手处于勇气BREAK危机时
030	移动距离	累计移动距离超过100km	进入战斗后经过30秒
031	移动距离	累计移动距离超过150km	对手的勇气没有受到伤害时
032	ガード成功回数	累计防御成功次数超过1000次	自己的勇气在基本值以上时
033	ガード成功回数	累计防御成功次数超过5000次	对手的勇气在基本值以上时
034	回避成功回数	累计回避成功次数超过1000次	自己的勇气在基本值以下时
035	回避成功回数	累计回避成功次数超过5000次	对手的勇气在基本值以下时
036	EXコア入手回数	EX核心入手次数累计超过50次	自己的HP在40%以下时
037	EXコア入手回数	EX核心入手次数累计超过300次	自己原地不动时
038	EXモード回数	进入EX模式的累计次数超过100次	对手进行勇气攻击时
039	リジェネ回复量	HP徐徐回复量累计超过10000HP	自己处于EX模式中时
040	リジェネ回复量	HP徐徐回复量累计超过10000HP	对手处于EX模式中时
041	EXバーストフィニッシュ	用EX炸裂技结束战斗的累计次数超过30次	自己的EX槽全满时
042	マップ破坏・激突回数	战斗场景破坏或将敌人撞到场景上的累计次数超过1000次	自己受到伤害时
043	マップ破坏・激突回数	战斗场景破坏或将敌人撞到场景上的累计次数超过100000次	对手受到伤害时
044	S.I FF I クリア	用光之战士打通Shade Impulse中任意一章	与对手的HP差在2000以上时
045	S.I FF II クリア	用弗里奥尼尔打通Shade Impulse中任意一章	与对手的HP差在200以下时
046	S.I FF III クリア	用洋葱骑士打通Shade Impulse中任意一章	与对手的勇气值差在1000以上时
047	S.I FF IV クリア	用赛西尔打通Shade Impulse中任意一章	与对手的勇气值差在200以下时
048	S.I FF V クリア	用巴兹打通Shade Impulse中任意一章	与对手的等级差在20级以上时
049	S.I FF VI クリア	用天娜打通Shade Impulse中任意一章	与对手的等级差在3级以下时
050	S.I FF VII クリア	用克劳德打通Shade Impulse中任意一章	自己尚未使用勇气攻击时
051	S.I FF VIII クリア	用斯考尔打通Shade Impulse中任意一章	自己的勇气攻击未命中时
052	S.I FF IX クリア	用吉坦打通Shade Impulse中任意一章	自己尚未使用HP攻击时
053	S.I FF X クリア	用泰达打通Shade Impulse中任意一章	自己的HP攻击未命中时
054	S.I ALL クリア	用所有角色打通Shade Impulse中任意一章	对手进行移动时
055	S.Iクリア回数	Shade Impulse（不限章节）累计打通次数超过30次	对手的EX槽全满时
056	宝箱	打开宝箱的累计次数超过200次	自己进行特殊移动动作（ムーブアクション）时
057	残りDP	打完关卡时的残余DP值累计突破100DP	自己进行追击时
058	魔导船连胜记录	在斗技场的魔导船赛事中10连胜	对手的EX槽在30%以下时
059	魔导船获得ポイント	在斗技场的魔导船赛事中获得的最高点数突破100000	对手进行追击时

编号	名称	条件	报酬
060	魔导船到达バトル回数	在斗技场的魔导船赛事中战斗100次以上	自己的等级是素数时
061	メダル入手数	斗技场中获得的累计金币数超过100枚	自己的等级是4的倍数时
062	デュエルコロシアム报酬	斗技场中一整次游戏获得的报酬超过20个	自己的等级是5的倍数时
063	キャラクターLv	任意角色的等级超过Lv20	自己的HP在50％～70％时
064	キャラクターLv	任意角色的等级超过Lv50	自己的等级在Lv50～Lv59之间时
065	キャラクターLv	任意角色的最高等级达到Lv100	自己的等级为Lv100时
066	全キャラクターLv	所有角色的等级超过Lv50	自己的等级在Lv60～Lv69时
067	入手GIL	获得的累计金钱数超过200000GIL	自己的HP是2的倍数时
068	入手GIL	获得的累计金钱数超过5000000GIL	对手的HP100％时
069	入手AP	获得的累计AP超过30000AP	自己的HP是3的倍数时
070	入手AP	获得的累计AP超过300000AP	对手濒死时
071	APボーナス回数	AP奖励累计次数超过100次	自己的HP是4的倍数时
072	入手PP	获得的累计PP超过5000PP	自己的HP是5的倍数时
073	入手PP	获得的累计PP超过10000PP	对手进入战败危险时
074	キャラクター出现数	可使用角色的数量达到22个	自己的HP是素数时
075	スタイル	获得全角色的攻击风格	对手进行HP攻击时
076	アビリティマスター数	技能Master的累计个数超过150个	自己的勇气值是2的倍数时
077	アイテム入手数	获得的武具累计超过100个	自己的勇气值是3的倍数时
078	アクセサリ入手数	获得的饰品累计超过100个	自己的勇气值是4的倍数时
079	召唤石入手数	获得的召唤石累计超过30个	自己的EX槽在30％以下时
080	ライズ回数	累计战斗生成回数超过300次	自己的勇气值是5的倍数时
081	ライズ回数	累计战斗生成回数超过1000次	自己的等级在Lv80～Lv89之间时
082	ライズ成功	从所有角色身上生成过物品	自己的等级在Lv40～Lv49之间时
083	バトルごと生成数	一次战斗生成过5个以上饰品	自己的勇气值为素数时
084	条件アクセサリーの倍率	条件饰品的倍率在8倍以上	自己的等级是2的倍数时
085	坏したアクセサリ数	损坏的饰品数累计超过10个	自己的勇气为0时
086	ドロップアイテム个数	敌武具掉落数累计超过20件	自己回避时
087	トレード回数	交换物品（合成）的累计次数超过100次	自己防御时
088	トレード差额	素材与结果的差价累计超过100000GIL	对手的勇气攻击未命中时
089	モグネット	从莫古利处获得的信累计超过10封	处于比对手更高位置的时候
090	モグネット	从莫古利处获得的信累计超过100封	对手HP攻击未命中时
091	连续プレイ日数	连续游戏天数超过5天	自己的勇气值未受伤害时
092	初プレイからの经过日数	首次游戏7天之后	处于比对手更低位置的时候
093	初プレイからの经过日数	首次游戏100天之后	对手进入胜利机会时
094	プレイプランコースクリア	完成游戏计划中的“すこしだけ游ぶ”方案	自己的等级在Lv10～Lv19之间时
095	プレイプランコースクリア	完成游戏计划中的“ほどよく游ぶ”方案	自己的等级在Lv20～Lv29之间时
096	プレイプランコースクリア	完成游戏计划中的“とことん游ぶ”方案	自己的等级在Lv30～Lv39之间时
097	ラッキー数值	游戏计划中的幸运百分比超过50％	EX核心出现时
098	ショップ仕入れ率	商店中物品出现的比率超过50％	对手位于地面时
099	使用GIL	在商店中消费的金钱累计超过100000GIL	对手已进行过召唤后
100	PPカタログ达成率	PP商店的达成率超过50％	对手位于空中时
101	使用PP	在PP商店中使用的PP累计超过3000PP	对手未进行召唤时
102	勇者に仇なすもの	累计打倒光之战士300次以上	头像024
103	义士を讨つもの	累计打倒弗里奥尼尔300次以上	头像052
104	少年を挫くもの	累计打倒洋葱骑士300次以上	头像080
105	骑士を碎くもの	累计打倒赛西尔300次以上	头像116
106	旅人を负かすもの	累计打倒巴兹300次以上	头像156

编号	名称	条件	报酬
107	少女を叩くもの	累计打倒天娜300次以上	头像203
108	兵士を杀すもの	累计打倒克劳德300次以上	头像218
109	狮子を屠るもの	累计打倒斯考尔300次以上	头像228
110	盗贼を倒すもの	累计打倒吉坦300次以上	头像161
111	梦想を消すもの	累计打倒泰达300次以上	头像246
112	猛者に仇なすもの	累计打倒加兰德300次以上	头像275
113	暴君を讨つもの	累计打倒皇帝300次以上	头像276
114	妖魔を挫くもの	累计打倒暗黑之云300次以上	头像277
115	魔人を碎くもの	累计打倒戈尔贝萨300次以上	头像278
116	大树を负かすもの	累计打倒埃克斯德斯300次以上	头像279
117	道化を叩くもの	累计打倒杰夫卡300次以上	头像280
118	英雄を杀すもの	累计打倒萨菲罗斯300次以上	头像281
119	魔女を屠るもの	累计打倒阿尔提米西娅300次以上	头像282
120	死神を倒すもの	累计打倒库加300次以上	头像283
121	幻想を消すもの	累计打倒捷克特300次以上	头像284
122	淑女を下すもの	累计打倒香特特300次以上	头像287
123	武人を下すもの	累计打倒加布拉斯300次以上	头像288
124	世界の终末の日	打倒Inward Chaos（究极の幻想へ）关底的破坏神卡奥斯	头像285
125	赤色の块	战斗生成“レッドジェム”（与ID为红色的敌人战斗一定几率获得）	头像025
126	橙色の块	战斗生成“オレンジジェム”（与ID为橙色的敌人战斗一定几率获得）	头像229
127	黄色の块	战斗生成“イエロージェム”（与ID为黄色的敌人战斗一定几率获得）	头像120
128	绿色の块	战斗生成“グリーンジェム”（与ID为绿色的敌人战斗一定几率获得）	头像205
129	青色の块	战斗生成“ブルージェム”（与ID为青色的敌人战斗一定几率获得）	头像160
130	空色の块	战斗生成“シアンジェム”（与ID为空色的敌人战斗一定几率获得）	头像206
131	紫色の块	战斗生成“パープルジェム”（与ID为紫色的敌人战斗一定几率获得）	头像207
132	白色の块	战斗生成“ホワイトジェム”（与ID为白色的敌人战斗一定几率获得）	头像230
133	修罗	战斗胜利次数超过3000次	头像095
134	雪辱に燃えた落人	战斗失败次数超过500次	头像078
135	道无き道の求道者	不明，可能与取得的累计经验值有关	头像177
136	碎く斗将	给予对手的伤害累计超过25000000	头像073
137	争夺勇者	获得的累计勇气值超过30000000	头像074
138	永久行进曲	累计移动距离超过800km	头像121
139	コア・ゲッター	获得EX核心的次数累计超过1000次	头像157
140	メダル王	斗技场中获得的金币数累计超过5000枚	头像208
141	ひとつの答え	全角色等级Lv100	头像159
142	宝饰を贪るもの	损坏的饰品数累计超过100个	头像286
143	マスター	Master的技能数超过1000个	头像155
144	垂涎するコレクター	取得游戏中的所有武器防具	头像094
145	己がエルドラド	取得游戏中的所有饰品	头像023
146	神意を统べしもの	获得51块召唤石	头像164
147	わらしべ长者	素材与结果的差价超过1000000GIL	头像079
148	ディシディア大好き	连续游戏天数超过15天	头像158
149	イカロスウィング	游戏计划的幸运值达到100%	头像162
150	至上の常客	商店的物品出现率达到100%	头像204

角色快速育成法

本作中可使用角色一共有22人，要将他们的等级全部练满可不是一件容易的事情，你有没有想过只进行一次战斗就令原本只有1级的角色升到满级的100级呢？由于本作有着很大RPG成分，以弱胜强便可获得大量的经验值，因此这一想法完全可以变为现实，而且实际操作起来的方法也并不困难。

在进行快速升级大法之前，首先要做四项准备工作。第一，在游戏计划中让陆行鸟获得“チョコボの羽”、“チョコボの尾”等提高获得经验值的饰品，“チョコボの毛”经验值加成太少，可以不用。第二，令快速对战时CPU的最高等级可比我方高100级，方法是我方任意角色等级达到Lv50，这样就可以在PP商店中购买权限，这样一来，就使1级的角色挑战100级角色成为了可能。第三，得到手动召唤兽“魔法壶”（マジックポット），Destiny Odyssey克劳德路线第2关可以获得，其能力“ものまね”可以复制对手的勇气值，因此也令1级角色秒杀100级敌人成为了可能。第四，让行走的陆行鸟获得经验值5倍的奖励，再挑选个日历加成有经验值奖励的日子（可以通过更改系统时间来实现），并事先在PP商店中把日历经验值加成买到最高。



快速升级的具体思路也不复杂，就是当敌方的勇气值达到9999（或者只要保证其大于或等于敌方的最大HP即可）时，使用魔法壶复制其勇气值，再寻找机会使用HP攻击打倒敌人。注意，复制的时候要保证我方的勇气值在基本值以上，否则就会Miss。战斗过程中要时刻留意敌人的进攻方式，为了让敌人的勇气值



迅速达到9999，我方应该故意让对手打到勇气BREAK状态，因此辨别敌人的HP攻击和勇气攻击非常重要，当画面上方有必杀技名出现的就代表HP，一定要及时回避。

准备工作做得差不多后，就要找个活靶子了。100级的敌人各项数值和能力超强，1级的角色被他们的HP攻击擦一下就会立刻丧命，因此应该找软柿子捏。当然，如果你对自己的操作超有信心，那也可以无视角色，随意找敌方挑战，但出于方便，这里推荐的挑战对手是《FFⅤ》的敌方角色埃克斯德斯，因为他的移动速度超慢，对我方威胁相对较小，AI也较低，下文主要介绍他的打法。

战斗前的选项中，最好把战斗场景选为“秩序の圣域”这样地形平坦开阔，方便移动躲避的场景。对手的强度（强さ）选择“普通”以上即可，如果太低的话获得的经验值会受到影响，选择“最弱”的话一般只能使1级的角色升到30级左右。敌人等级方面自然是选择100级，攻击方式（タイプ）影响不大，不作具体要求。为了防止不必要的麻烦，战斗规则（ルール）选择“なし”。

埃克斯德斯的HP攻击相对其他角色来说威胁较小，“グランドクロス”为远距离HP攻击，看其发动后闪避或者移动都可以轻松躲避，注意不要被逼到死角；“デルタア

タック”为中距离攻击，向前方放波动炮，不过射程较短，只要注意别和他靠得太近即可；“アルマゲスト”是三招中威胁相对来说最大的，当你看到埃克斯德斯利用快速移动向自己冲刺过来时，往往就代表他要发此招了，发动后埃克斯德斯身前会出现黑色的光球，并有一定的追尾时间，其实这招的攻击判定比较晚，看到他发动后立即对其进行攻击即可打断。灵活借助埃克斯德斯的勇气攻击令自己BREAK是使对手勇气值迅速提高到9999的必要途径，埃克斯德斯的主动勇气攻击主要有两种，“真空波”（しんくうは）用得较少，相对来说常用的是先发光圈再进行瞬间移动的“磁场转换”，光圈有勇气攻击判定，因此只要我方故意撞上去就可以被BREAK。但是埃克斯德斯使用磁场转换并不很主动，我方应该先主动攻击他，引诱他出此招，否则他只会一直出HP攻击。对于有远程攻击方式的己方角色来说，在远处攻击引诱他还是很方便的，但对于那些初期只有近身攻击的角色来说，要练起来就有点麻烦了，因为一不小心就会遭到埃克斯德斯的暗算而前功尽弃。埃克斯德斯有个很笨的地方就是只要场景中有EX核心，他就会不紧不慢地一步步走向EX核心，趁此机会来对其进行偷袭也是不错的办法。只要故意被BREAK令埃克斯德斯的勇气值达到或接近9999，用魔法壶复制其勇气值便可，接下来的就好办多了，只要我方的HP攻击命中他，即可大功告成。

如果不幸战败，那么在表示战斗结果前迅速按HOME键退出重来，以免资料被记录而增添麻烦（比如召唤兽使用次数、提升经验值的饰品损坏等）。至于陆行鸟的5倍经验值其实是可以一直保留的，方法是在有5倍经验的战斗结束后出现选项（是否重新再打或退出战斗）时按HOME键退出，再次进入游戏就会发现经验值还是5倍，也就是陆行鸟没有行走！利用这种“退出→再进入”的方法，平时练级就方便多了。

AP在正常战斗中只能获得1点，但在非剧情战中满足AP奖励条件就可以增加2AP。另外，日历加成中也有使获得AP增加的项目，在PP商店中令奖励幅度提升到最高效果更明显。装备方面，“钻石（ダイヤ）系套装”可令获得AP增加100%，饰品中的“招财猫”（マネキネコ）也可令获得AP＋100，合成素材是フォーチュンリング（用イエロージェム×2、幸运の破片×2、幸运の结晶×1合成）×1、モーグリのお守り（回答莫古利的来信中的某些问题）×1、王の书（斗技场インビンシブル赛的宝物卡）×3。在练攻击技能的时候，可以将同一技能装备多个，这样该技能积蓄的AP就会根据装备个数而进行叠加。



后记

《异说 最终幻想》的研究部分就暂时为大家介绍到这里了，尽管洋洋洒洒两万多字，但涉及的也只是这款游戏的皮毛而已，游戏中蕴藏的小秘密以及可深入研究要素还远不止这些，剩下的就留给各位读者自己去发掘吧。如果你对这款游戏钻研得很深并有一些独门研究，也可以发邮件或来信告诉我们，说不定会登在以后的《掌机王SP》上哦。

SHOOTING STAR ROCKMAN 3

研究中心 RESEARCH CENTER

流星洛克人3

流星のロックマン3

NDS	Capcom	RPG	2008年11月13日	日版
	1～2人	256Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

从《EXE》起，把游戏通关仅完成了游戏的一半内容，更多高难度的挑战在通关后才能体验到。本作也不例外，当玩家通关后标题画面会变成黑色并出现一个流星标志，流星标志一共有5个，全部收集才算把游戏真正完美，本次的研究我们将为各位读者详细讲解如何收集全部标志。

文 骚扰天皇·SK、鞋饿地主·RP 编 羽纹 美编 芊雯

Get ready to face the ultimate climax.

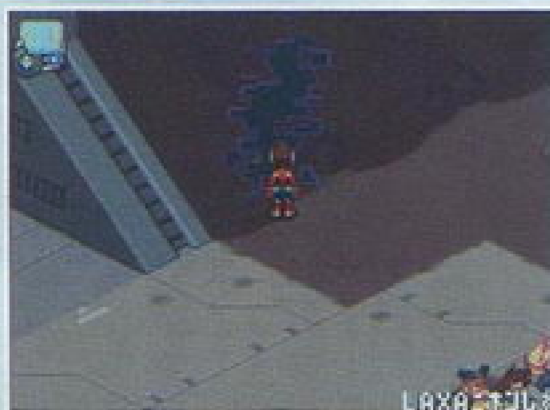


流星标志的收集方法

1. 通关游戏
2. 战胜最终BOSS的SP版（需通关隐藏迷宫）
3. 收集全部CHIP
4. 完成R级别BOSS秒杀任务
5. 完成全部NPC任务



隐藏迷宫——黑洞网络



重新读取通关存档后会收到一封WAXA管理员发送的邮件，告诉昴在WAXA附近探测到高强度的噪音，在WAXA旁边果然发现一个新的噪音网络，进入后来到噪音网络4区，和门口的管理员对话后发现虽然“流星G”消失了，但噪音的影响却没有减少，反而开始变本加厉，事不宜迟，赶快前往内部调查吧！一路向上后发现通往下一区域的入口被封锁，和旁边的管理员对话后得知需要スペード・マグネッツR的程序才能开门（R级别BOSS在下文中有详细的战术说明），スペード・マグネッツR在WAXA门外右边的小型天线电脑内部，胜利后可以前往噪音网络5区，本区需要前往小玉镇公寓的顶部天线内和クラブ・ストロングR战斗，胜利后会发现中间的路被一道门挡住，前进条件是收集100枚黄色CHIP，右边的门需要500羁绊之力。

通过中间的门，昴看到当初帮助他们的“AM三贤者”——界王雄狮、魔导天马和舞空苍龙，他们告诉昴和洛克，名叫希里乌斯的新敌人出现了，他拥有控制黑洞的能力，并用这能力操控了FM星人，企图再次毁灭地球，而前往黑洞必须经过外宇宙网络，这里需要分别消灭处于深红结晶工厂外的通风管道电脑内的ファンドム・ブラックR和狮王岛海滩龙形雕像内的ダイヤ・アイスバーンR。消灭后进入第二区域，这里需要消灭キグナス・ウィングR（商店街中央电脑内）和ウルフ・フォレストR（电视台外的公园石头电脑内）。取得需要的程序后可以进入噪音网络6区了，此区域左边的门需要玩家消灭现实世界中的全部病毒，中间的门则需要收集150种CHIP（三种CHIP合计150种即可），进入后会发现在前作被消灭的太阳神。

BOSS アポロン・フレイム

HP：3500 属性：火 克制属性：水

主要攻击方式

1 **在两格之间移动的火焰：**通常会有一到两个攻击盲点，移动过去即可。

2 **发出火焰旋风：**旋风的移动速度不同，从它们之间的空隙钻过去。

3 发射从左到右的火球撞击：从间隔钻过去。

4 **拿起一个大火球砸向主角：**见他有出招的准备时立刻移动到一边，等显示出攻击范围后移动到另外一侧。

基本战术

它的攻击方式虽然不多，但是攻击速度快，很难躲避，尤其是移动的火焰，速度很快。为了保证40秒内无伤消灭他，使用水属性的辅助CHIP就显得至关重要了(进入无敌状态6秒)，配合クイックゲージ的效果(custom槽积蓄时间变成5秒)，只要保证每回合有一张水属性辅助CHIP就可以很轻松地做到无伤。剩下的就是看CHIP的组合。作为主攻CHIP的ピラニアキッス3和ピラニアキッスX一定要带满，为了使这两种CHIP的攻击能达到最佳效果，推荐将アタック+10和アタックパネル都载满，此外再装备上キャンサーバブルX、イエディブリザードX、ブラキオウェーブX、ダイヤアイスバーンX和クイーンヴァルブX进行强力攻击。此外尽量不要使用MEGA的CHIP，因为此种CHIP占据面积较大，很容易压到我们需要使用的CHIP，这样会使得下回合得到水属性辅助CHIP的概率减少。此外，BOSS快没HP的时候要注意右上角的噪音，尽量不要让噪音在110%～200%之间，不然的话得到的将会是随机CHIP。

消灭太阳神后来到FM宇宙网络，在这里会遇见一代的最终BOSS——FM星王，由于希里乌斯的影响FM星受到噪音的袭击，听到了自己的故乡遭难，一向冷静的洛克也开始焦虑……本区域要打败的BOSS是オックス・ファイアR(深红结晶工厂内部右上的机器电脑里)和ムーン・ディザスターR(学校天台的樱花树电脑内)，消灭后进入FM宇宙2区，击败クイーン・ヴァルゴR(商店街舞台区域左下角的布偶电脑内)和ジャック・コーヴァスR(WAXA指挥中心中电脑内)后需要和ブライZ战斗。

BOSS ブライZ

HP：3700 属性：— 克制属性：—

基本战术

BOSS与之前相比只是HP多了一些而已，其他能力没有太大改变。主攻CHIP可以选择ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX。平时站在中间一列用洛克枪扫射，当他移动到中间一列时直接锁定攻击，BOSS被攻击后的恢复时间容许我们进行再次进攻，就这样反复几次他的HP就见底了。由于没有时间限制，打他也相对轻松些，如果没有好的CHIP组合就慢慢耗吧。

战胜蒴罗后就能进入最后的黑洞网络了，一进入就要和グレイブ・ジョーカーR、アシッド・エースR进行两连战，难度非常高。该区两道门开启条件为收集全部MEGA级CHIP和900羁绊之力。来到深处进入黑洞网络2区，我们的目标——希里乌斯就在本区最深处，而本区一共有6个门，分别需要12秒内击败全部R级别BOSS、完成全部NPC任务、收集全部GIGA级CHIP、打败最终BOSS的SP版、击败希里乌斯、收集全部CHIP。

BOSS シリウス

HP：4000 属性：— 克制属性：—

攻击方式

1 **浮游炮射击：**通常会有一列是没有浮游炮的，移动到该列就好。当BOSS的HP减少到一定程度后有时三列都会出现浮游炮攻击，此时边上有一列的攻击速度会比其他两列慢，根据这个规律左右左右移动躲避即可。注意浮游炮有时是斜着发射的，要看浮游炮的指向来判断安全位置进行躲避。

2 **浮游炮变成纸飞机撞击：**从中间的空隙钻过去。

3 **扩散炮攻击：**攻击范围只有他所在的一列，移开即可。

基本战术

BOSS的浮游炮攻击变化很多，导致攻击躲避难度大，平时尽量不要站在中间一列，万一被四束浮游炮同时命中往往会损失四位数的HP。由于BOSS的移动速度快，水属性CHIP的辅助效果在本战依旧有用，利用无敌时间可以在BOSS攻击的时候尽情反击。在CHIP的选择上，无属性CHIP和水属性CHIP各选一半。无属性CHIP选择ソードファイターX、ソードファイター3和ムラマサブレード，水属性CHIP选择ピラニアキッス3、ピラニアキッスX，以及キャンサーバブルX、イエディブリザードX、ブラキオウェーブX、由于BOSS不会中异常状态，因此就不必配置一些CHIP浪费卡组空间。

消灭希里乌斯后新的危机终于解除，此时如果玩家收集全部CHIP后可以前往流星网络4区的最终BOSS处，将会在这里和最终BOSS强化的SP版展开较量。

BOSS グリムゾン・ドラゴンSP

HP：4500



最终BOSS的强化版，难度并不是很高，除了攻击力强化，HP增加之外实力没有什么太大提

升。只要使用水属性的辅助CHIP就可以很无耻地虐待它，CHIP的选择上，ソードファイター-X、ソードファイター-3、ムラマサブレード作为主力CHIP带满，其他的空间全部装满水属性CHIP。战斗一开始使用クイックゲージ和水属性辅助CHIP，只要保持一回合一张水属性CHIP就可以很轻松地消灭它。



NPC任务介绍

1 NPC任务一共有22个，当NPC需要帮助时，和他对话在下屏的资料中会出现“HELP”，点击后便能接受委托。

2 每次只能接受一个委托，接受委托后将无法接受其他NPC的委托。

3 达到任务条件后请回去再次和委托人对话才能完成任务，本文中将不再提起。

4 为了方便读者接取任务，本文按NPC所在位置进行任务编号，实际过程中玩家大可不必按照本文顺序，可以根据个人喜欢随意接取。

小玉镇的任务

任务编号	委托人	完成方式	报酬
1	学校天台的男孩	到BIG WAVE屋顶拿到纸飞机	HP Memory 10
2	BIG WAVE门口的男孩	调查公寓旁边的池子	HP Memory 20
3	河边的男人	到公寓输入961后再输入196	结盟
4	校门口左边的老人	依次调查学校天台的电梯、商店街中央电脑左边、狮王岛博物馆后面	HP Memory 20、结盟
5	学校5-A教室前的女生	依次输入2、5、1	结盟
6	学校2F走廊的女孩	去电视台找凉香对话，变身再次和凉香对话	结盟
7	班上的男生	依次和1F最右边的男孩对话、公园的女孩对话、商店街右下角的男人对话	结盟
8	学校研究室的女孩	到狮王岛和开店的老人对话后依次调查狮王岛商店旁边的果树、博物馆厦门的花草，并和海滩右下角的男人对话，全部完成后和老人对话、找木野对话	HP Memory 20

商店街的任务

任务编号	委托人	完成方式	报酬
9	舞台右上方的男人	在商店街的商店和BIG WAVE右边的橱窗里各花5000Z买道具	HP Memory 10、13000Z
10	舞台右下方的男孩	找天地守对话	结盟
11	舞台左下的男人	给他CHIP“フラッシュスピア2”	装备“ゲンワクノヒトミ”

电视台的任务

任务编号	委托人	完成方式	报酬
12	网球场旁边的男人	给他CHIP“ワイドウェーブ1”	道具“アタックパネル”
13	舞台区域左边的NPC	在学校1F小卖部拿到道具后依次和电视台舞台区域森林旁边的男人、器材房间的女孩、中央电脑旁边的男人对话	HP Memory 10
14	小湖旁边的女孩	和狮王岛中间的老人对话并调查旁边的空地、和海滩中间的女人对话并调查旁边的空地	结盟

WAXA成员的任务

任务编号	委托人	完成方式	报酬
15	天地守	给他CHIP“ヘビードーン1”	道具“ヒートグレネード”
16	响美空	给她CHIP“ブラックホール1”	道具“フローとシューズ/270”·结盟
17	白金露娜	和教室上方的女孩对话，调查商店街上方的厕所并输入“でんぱのせかいであそびましょ”开始战斗	道具“カワリミ/330”
18	最小院 气障麻吕	清除他家里的病毒	道具“ギガクラス+1/650”、结盟
19	牛岛 刚太	和刚太的NAVI对话后，在房间按A放置道具，完成后离开房间再进入，调查冰箱、房间中间并选择第二项，再次出门并回去和NAVI对话	道具“HP+500/610”、结盟
20	WAXA 1F中间的成员	前往商店街清除病毒	HP Memory 10
※完成该任务后出现隐藏任务，再次接受后到小玉镇车站的电脑内战斗并取得胜利会得到CHIP“ブレイクカウントボム”			
21	1F最左边的成员	和海滩龙形雕像内的NAVI战斗	HP Memory 20
22	指挥中心的女性	去商店街的商店内买冰棒，并在3分钟内交给她	1000Z、前往WAXA的巴士通行证



全CHIP一览



超级(蓝色)CHIP只要在对应的级别BOSS战中完成S级评价即可获得，各BOSS出现地点请参照本文中的BOSS研究部分，这里就不再赘述。

标准(黄色)CHIP

编号	CHIP名	出现地点
1	キャノン	初期配置
2	プラスキャノン	调查狮王岛噪音网络的蓝色水晶
3	ヘビーキャノン	电视台后院森林的噪音网络
4	プラズマガン	初期配置
5	エアスプレッド1	初期配置
6	エアスプレッド2	电视台オクダマスタジオ电波蓝色数据内
7	エアスプレッド3	BIG WAVE里输入密码“デルタ86531”
8	マッドバルカン1	小玉镇内随机遇敌
9	マッドバルカン2	PHASE4后小玉镇、商店街电波网络内随机遇敌
10	マッドバルカン3	深红结晶工厂基地随机遇敌
11	ブラックインク	噪音网络1区购买
12	ミニグレネード	初期配置
13	ソード	初期配置
14	ワイドソード	初期配置
15	ロングソード	初期配置
16	エドギリブレード1	狮王岛内随机遇敌
17	エドギリブレード2	PHASE6后商店街电波网络随机遇敌
18	エドギリブレード3	噪音电波网络4、5、6区随机遇敌
19	グレートアックス	宇宙网络2区电波商人出售
20	フレイムアックス	宇宙网络2区的商人出售
21	ウィンディアタック1	调查小玉镇网络的水晶
22	ウィンディアタック2	深红结晶工厂电波内的商人出售
23	ウィンディアタック3	调查宇宙网络的水晶、黑洞网络1区的水晶
24	シンクロフック1	商店街电波内的商人出售、垃圾桶的电脑内水晶
25	シンクロフック2	调查商店街中央电脑内水晶、WAXA指挥中心的水晶
26	シンクロフック2	调查商店街的噪音网络水晶、噪音网络3区水晶
27	ドリルアーム1	BIG WAVE内出售
28	ドリルアーム2	电视台网球场噪音网络内水晶
29	ドリルアーム3	BIG WAVE里输入密码“カイ83559”
30	タイフーンダンス	BIG WAVE内出售
31	トルネードダンス	宇宙基地中心电波商人出售
32	ホワイトメテオ	深红结晶工厂的商人出售
33	シルバーメテオ	调查黑洞1区的水晶
34	グランドウェーブ1	小玉镇随机遇敌
35	グランドウェーブ2	狮王岛随机遇敌
36	グランドウェーブ3	流星G网络1～3区内随机遇敌
37	ジェットアタック1	小玉镇随机遇敌
38	ジェットアタック2	外宇宙网络随机遇敌
39	ジェットアタック3	深红结晶工厂主电脑内随机遇敌、FM宇宙网络随机遇敌
40	ハンマーウエポン1	宇宙基地中心电脑内随机遇敌
41	ハンマーウエポン2	噪音网络4～6区随机遇敌
42	ハンマーウエポン3	黑洞网络随机遇敌
43	スマイルコイン1	WAXA内随机遇敌
44	スマイルコイン2	深红结晶工厂的噪音网络随机遇敌
45	スマイルコイン3	FM星宇宙电波网络1、3区随机遇敌
46	ヘビードーン1	BIG WAVE内出售
47	ヘビードーン2	流星G网络内随机遇敌
48	ヘビードーン3	BIG WAVE里输入密码“ラムダ09373”
49	ギザホイール1	狮王岛电波网络随机遇敌
50	ギザホイール2	流星G网络内随机遇敌
51	ギザホイール3	黑洞网络内随机遇敌
52	スカルアロー1	噪音网络1区随机遇敌
53	スカルアロー2	噪音网络4～6区随机遇敌
54	スカルアロー3	黑洞网络内随机遇敌
55	ムーテクノロジー1	流星G网络1区随机遇敌
56	ムーテクノロジー2	噪音网络4区随机遇敌
57	ムーテクノロジー3	BIG WAVE里输入密码“ファイ24914”
58	カウントボム1	噪音网络1区随机遇敌
59	カウントボム2	噪音网络4～6区随机遇敌
60	カウントボム3	FM宇宙网络2区随机遇敌
61	ヒートアッパー1	电视台网络内随机遇敌
62	ヒートアッパー2	WAXA电波网络随机遇敌
63	ヒートアッパー3	流星G网络随机遇敌、黑洞网络随机遇敌
64	マシーンフレイム1	PHASE7开始噪音网络内随机遇敌
65	マシーンフレイム2	噪音网络5～6区随机遇敌
66	マシーンフレイム3	BIG WAVE里输入密码“ニュー31121”
67	アンガーファイア1	狮王岛内随机遇敌
68	アンガーファイア2	宇宙基地网络随机遇敌
69	アンガーファイア3	黑洞网络内随机遇敌
70	ワイドウェーブ1	商店街电波商人处出售
71	ワイドウェーブ2	深红结晶工厂随机遇敌
72	ワイドウェーブ3	黑洞网络内随机遇敌
73	バブルフック1	WAXA 1F画像内随机遇敌
74	バブルフック2	噪音网络6区水晶
75	バブルフック3	FM宇宙网络1区随机遇敌
76	シャークカッター1	狮王岛内随机遇敌
77	シャークカッター2	噪音网络2区随机遇敌
78	シャークカッター3	黑洞网络2区随机遇敌
79	アイススピニング1	狮王岛电波随机遇敌
80	アイススピニング2	噪音网络2区内随机遇敌
81	アイススピニング3	BIG WAVE里输入密码“パイ95941”
82	ステルスレーザー1	WAXA随机遇敌
83	ステルスレーザー2	宇宙基地网络随机遇敌
84	ステルスレーザー3	黑洞网络内随机遇敌

85	マミーハンド1	噪音网络3区水晶
86	マミーハンド2	噪音网络4～6区随机遇敌
87	マミーハンド3	黑洞网络内随机遇敌
88	イナズマヘッド1	BIG WAVE内出售
89	イナズマヘッド2	FM外宇宙网络随机遇敌
90	イナズマヘッド3	BIG WAVE里输入密码"ロー17385"
91	フラッシュスピア1	火箭电脑1区随机遇敌
92	フラッシュスピア2	WAXA网络随机遇敌
93	フラッシュスピア3	BIG WAVE里输入密码"シグマ66019"
94	ダミースパイダー1	深红结晶工厂随机遇敌
95	ダミースパイダー2	噪音网络6区随机遇敌
96	ダミースパイダー3	黑洞网络随机遇敌
97	シュリシュリケン1	WAXA指挥中心网络随机遇敌
98	シュリシュリケン2	WAXA指挥中心网络随机遇敌
99	シュリシュリケン3	BIG WAVE里输入密码"タウ78431"
100	パウダーシュート1	WAXA指挥中心网络随机遇敌
101	パウダーシュート2	流星G网络1区随机遇敌
102	パウダーシュート3	黑洞网络1区随机遇敌
103	ローリングナッツ1	商店街舞台区域随机遇敌
104	ローリングナッツ2	噪音网络4区随机遇敌
105	ローリングナッツ3	黑洞网络1区随机遇敌
106	ビーストスイング	初期配置
107	ビーストスイング2	宇宙网络2区电波商人出售
108	ビーストスイング3	BIG WAVE里输入密码"ブサイ07280"
109	ノイズドウィザー1	剧情与失控NAVI对战
110	ノイズドウィザー2	剧情与失控NAVI对战
111	ノイズドウィザー3	噪音网络6区随机遇敌
112	ヒールウィザード	消灭所有现实世界病毒后，战胜狮王岛右边NAVI后取得
113	ヒールウィザード2	同112
114	ヒールウィザード3	同112
115	ブラックホール1	流星网络2区随机遇敌
116	ブラックホール2	噪音网络6区随机遇敌
117	ブラックホール3	FM宇宙电波2区随机遇敌
118	ダブルストーン	商店街内购买
119	ボムライザー	BIG WAVE内出售
120	ディバイドライン	初期配备
121	ダブルイーター	噪音网络1区商店
122	パネルフォーマット	剧情获得
123	パニッククラウド	宇宙网络2电波商人出售
124	リカバリー	10初期配置
125	リカバリー	30初期配置
126	リカバリー	50 BIG WAVE内出售
127	リカバリー	80 调查电视台美空桌子
128	リカバリー	120商店街商店内购买
129	リカバリー	150深红结晶工厂商店购买
130	リカバリー	200宇宙基地商人处购买
131	リカバリー	300噪音网络4区商店购买
132	バリア	初期配置
133	スーパーバリア	商店街内购买
134	オーラ	调查宇宙网络2区水晶
135	インビジブル	学校天台樱花树电脑内
136	ホイッスル	调查海滩的椅子
137	メガクラッシャー	FM宇宙电波2区商人出售
138	セイレイノイカリ	噪音网络1区商店
139	シラハドリ	商店街商店内购买
140	ドクリンゴ	宇宙基地商人处购买
141	ウラギリノススメ	FM宇宙电波2区商人出售
142	ギガマイン	FM宇宙电波2区商人出售
143	クサムラステージ	学校天台的水晶
144	アイスステージ	电视台电脑1区内水晶
145	パラライズステージ	深红结晶工厂商人出售
146	ホーリーパネル	流星网络2区水晶
147	アタックパネル	BIG WAVE内出售
148	グラビティプラス	初期配置
149	マヒプラス	初期配置
150	アタック+10	初期配置



获得途径	
1	剧情获得
2	战斗500次以上后到噪音网络4区右上角开门获得
3	BIG WAVE购买
4	完成20号任务
5	噪音网络1区商人处出售



BOSS研究

挑战前的注意事项	
1	多买些"サーチアイ"，能让搜索效率提高不少。
2	V2级别的BOSS只要战斗一次就无法再次挑战。
3	本作会出现比V3更强大的Omega级BOSS，胜利后可以得到Omiga Piece，Omega级无法使用"サーチアイ"锁定。
4	由于本作在噪音率非常高的情况下结束战斗会随机得到CHIP，在V2和V3的战斗级别中要避免，否则辛苦秒杀后得到些无关的CHIP真会欲哭无泪。而R级BOSS一般只掉钱，因此这部分不用太重视。

BOSS	V2地点	V3地点
スペード・マグネッツ	小玉镇网络	宇宙网络1区
クラブ・ソトロング	狮王岛网络	同V2
オックス・ファイア	找刚太	学校网络内
ダイヤ・アイスバーン	电视台舞台区域	同V2
キグナス・ヴィング	找宇田海	商店街网络
ファンドム・ブラック	宇宙网络2区	噪音网络1～3区
ムーン・デザスター	宇宙网络2区	噪音网络5区、FM宇宙网络1区



ウルフ・ファレスト	找尾上十郎	深红结晶工厂网络、噪音网络1~3区
クイーン・ヴァルゴ	WAXA指挥中心网络	WAXA研究室电脑内、噪音网络1~3区、宇宙基地
ジャック・コーヴァス	学校天台	噪音网络2～3区、宇宙基地
グレイブ・ジョーカー	深红结晶工厂网络	宇宙网络2区、噪音网络4区、黑洞网络
アシッド・エース	剧情	FM宇宙1区
ブライ	找蒴罗	噪音网络6区、宇宙网络2区、FM宇宙网络1区
アポロン・フレイム	噪音网络6区	黑洞网络2区
シリウス	黑洞网络2区	同V2



R级刷BOSS 12秒内速杀心得

由于本作变身需要噪音率，因此在秒杀BOSS的难度上有了一定的提高。好在这次噪音系统能随机刷出蓝字的CHIP，其中有些蓝字CHIP的作用可以说是无耻，因此在挑战秒杀BOSS之前先去刷蓝字CHIP。以下列出BOSS战中常用的CHIP。

无属性CHIP

1. ムラマサブレード
2. ソードファイター系列
3. エドギリブレードX
4. クイックゲージ
5. アタック+10
6. アタックパネル



木属性CHIP

1. ウッドスラッシュ
2. シュリシュリケンX
3. コガラシ3
4. クサムラステージ



电属性CHIP

1. エレイスラッシュ

水属性CHIP

1. バブルフック3
2. ピラニアキッスX
3. キャンサーバブルX
4. ダイヤアイスバーンX



火属性CHIP

1. ファイアスラッシュ
2. ヒートアッパーX

这里先对几张常用CHIP做一些介绍：无属性CHIPムラマサブレード的攻击力是由洛克人的HP决定的，其攻击力等于洛克人最大HP减去当前HP，但是攻击力的最大值为500，所以在战斗之前先打打杂兵，故意被打500的HP后再开始战斗。无属性CHIPクイックゲージ的作用是加快custom槽的增加速度，在秒杀众R级BOSS的时候可以起到关键作用，因此一定要在设置CHIP的时候给它标上REG（按Y键）。

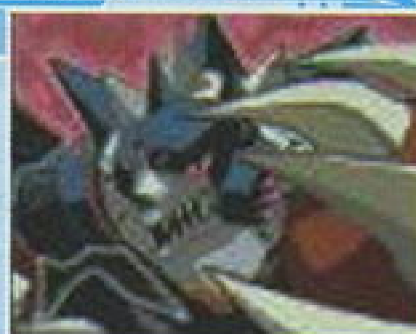
在CHIP的选择上，要杜绝选择攻击后会产生较长无敌时间的CHIP，这对BOSS的秒杀很不利，这也是几乎不选择MEGA、GIGA级CHIP的主要原因，而在前作中常用的强化战术自然也不能使用了。此外，推荐选择CHIP的时候搭配着选，以无属性CHIP+对应属性组合，并适当地添加一些其他属性的CHIP。例如在水属性CHIP组合中加入エレイスラッシュ，火属性CHIP组合中加入クサムラステージ或グリーングレネード。如果对方是无属性BOSS，则推荐无属性CHIP与电属性CHIP组合，因为部分电属性CHIP可以将敌人麻痹。

噪音变身的选择也很关键。在这里强烈推荐ブライノイズ，因为它的作用是令剑系CHIP攻击力+50，配合ソードファイター系列攻击力非常恐怖，而且一段时间未受到攻击会自动形成防护罩，加上自身属性为无，不用频繁地因为BOSS战而切换属性，接下来讲解具体战术：

BOSS ウルフ・ファレストR

HP：2600　属性：木　克制属性：火

出现地点：外宇宙网络2区



挑战说明：和一代相比它的实力提高很多，由于移动速度很快，不容易躲避其攻击。打的时候不要太顾虑自己的HP，全力进攻就是。CHIP选择ファイアスラッシュ五张、ヒートアッパーX五张、ムラマサブレード五张、ソードファイター2五张、エレイスラッシュ五张、クサムラステージ一张，剩余的自由搭配。战斗开始等BOSS移动三次准备攻击的时候用CHIP攻击，推荐使用ソードファイター2或ムラマサブレード连续攻击多次后以ヒートアッパーX或ファイアスラッシュ收手，下一个回合重复一次，第三回合可以看是否有400攻击的火属性必杀CHIP来决定是否变身。

BOSS スペード・マグネッツR

HP：2000　属性：电　克制属性：木

出现地点：噪音网络4区



挑战说明：ウッドスラッシュ、シュリシュリケンX、コガラシX的CHIP各准备5张，クイックゲージ准备1张并标上REG。无属性的CHIP就按上面推荐的自由选择吧，需要的时候还可以载电属性的エレイスラッシュ将BOSS麻痹。通常站在中间一列，BOSS到中间一列的时候要根据之前移动次数来决定攻击方式。如果先前移动不到三次就可以准备丢シュリシュリケンX

了，因为下一次移动必然停在边上。BOSS的冲撞攻击仍然是反击的最好时机，一定要Count成功。预计它要攻击的时候就移动到右边一列，引诱它过来后使用CHIP攻击它造成Count，再使用强力的木属性CHIP进行攻击。如果Count失败，它会从下面钻出来破坏地面，并且浪费大约两秒的时间，对秒杀BOSS很不利。

BOSS クラブ・ソトロングR

HP：3000　属性：木　克制属性：火

出现地点：噪音网络5区

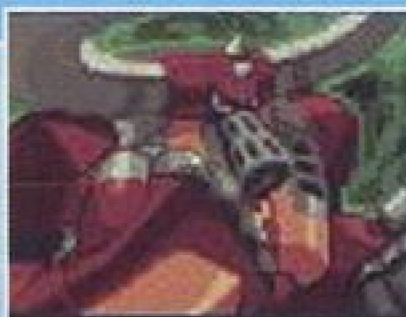


挑战说明：木属性BOSS，它的速度比较慢，而且它落地的时候脚下会随机出现草地，所以可以轻松地虐待这个BOSS。战斗主要选择エレイスラッシュ、ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX、ファイアスラッシュ以及ヒートアッパーX。由于属性和草地的原因，火属性的CHIP对它造成的伤害非常高，ヒートアッパーX的攻击力甚至可以上千，但是这个CHIP有一个缺点，那就是攻击后BOSS有大约半秒的无敌时间，所以推荐在别的CHIP攻击过后再使用。在BOSS的HP在1600以下且它脚下有草地的时候就可以变身使用400攻击力的火属性CHIP消灭BOSS。

BOSS オックス・ファイアR

HP：3200　属性：火　克制属性：水

出现地点：FM外宇宙网络1区



挑战说明：火属性BOSS，它的HP稍微有点厚，加上水属性的CHIP比较少，因此战斗有一些难度。CHIP准备上，バブルフック3五张、ピラニアキッスX两张、エレイスラッシュ五张、クサムラステージ一张、ムラマサブレード与ソードファイター2各五张、エドギリブレードX五张、アタックパネル适量。ピラニアキッスX在攻击后会产生一定的无敌时间，因此这张CHIP应当放在CHIP组的最后，最好配合上加攻击力的CHIP一起使用。攻击BOSS的时候对方会有一定的反应时间，只要不使用攻击硬直时间长的CHIP都可以连续对其进行攻击。草地CHIP一出现就使用，被这样连击的它是没有机会喷火烧草地的，等BOSS的HP到800以下的时候可以变身使用400攻击力的火属性CHIP消灭BOSS。

BOSS ダイヤ・アイスバーンR

HP：2500　属性：水　克制属性：电

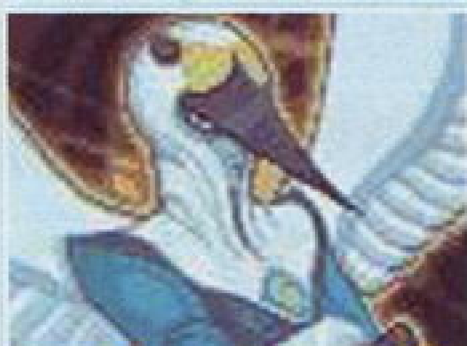
出现地点：外宇宙网络1区



挑战说明：水属性BOSS，她的HP不多，但是那两个防卫冰块相当地烦人，因此战斗开始应该优先将冰块打掉一块。在CHIP的选择上，エレイスラッシュ、ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX必须载满，最强的斧头CHIP准备一张用来破冰，其他的CHIP自己搭配。战斗开始后拿斧头先击破一块冰，之后就使用上述CHIP进行攻击，尽量不要让她发出寒冰风暴，一旦她发出了这招身边又会增加一个冰球。BOSS的HP到600以下可以看看变身后有没有电属性的反击CHIP，若有就移动到中间一列使用。

BOSS キグナス・ヴィングR

HP：2300　出现地点：外宇宙网络2区



挑战说明：无属性BOSS，它的HP不多，所以要秒杀它并不是什么难事。CHIP的选择上，エレイスラッシュ、ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX和ヒートアッパーX载满，クサムラステージ一张，其余的自由搭配。战斗开始后基本上在边上的一列锁定着等待BOSS，BOSS到同一列时立刻使用エレイスラッシュ攻击，然后再接上上述任意无属性CHIP攻击，或者披上草皮使用ヒートアッパーX进攻，第一回合就能耗掉它一大半的HP。第二回合根据CHIP组合的情况选择是否变身战斗。BOSS旋转着撞过来时可以在它所在的一列提前使用ソードファイター2造成反击，运气好的话可能会得到强力的CHIP。

BOSS ファンドム・ブラックR

HP：2100　出现地点：外宇宙网络1区



挑战说明：对方的速度不是很快，在移动状态下使用锁定攻击也能很容易地打中。CHIP的选择主要还是エレイスラッシュ、ムラマサブレード 、ソードファイター3、エドギリブレードX，ヒートアッパーX攻击前的发招时间偏长了一些，容易让BOSS逃走，因此不推荐使用。战斗中可以锁定着等待BOSS到自己所在的一列，也可以快速移动到BOSS所在的一列。BOSS到面前使用旋转攻击时是最好的反击时机，一定要快速使用CHIP反击。第三回合可以选择变身使用必杀CHIP消灭对方。

BOSS ムーン・デザスターR

HP：2500　属性：电　克制属性：木

出现地点：FM外宇宙网络1区



挑战说明：相当简单的BOSS，移动速度慢得离谱，下落位置可以预测得到，因此要看

它跳跃的方向移动。CHIP的选择上，ウッドスラッシユ、シユリシユリケンX与コガラシ3各五张，エレイスラッシユ、ムラマサブレード、ソードファイター2根据喜好选择。战斗时随时保持锁定状态，移动到它将落下的那一列进行攻击。需要注意的是，コガラシ3攻击后会有一小段无敌时间，シユリシユリケンX的攻击范围是边上的两列和中间一列的最远一格。由于可以预测BOSS移动路线，所以整体来说还是比较简单的，当BOSS丢三个带混乱攻击的飞镖时只要防御住即可。

BOSS ウルフ・ファレストR

HP：2600　属性：木　克制属性：火

出现地点：外宇宙网络2区

挑战说明：和一代相比它的实力提高很多，由于移动速度很快，不容易躲避其攻击。打的时候不要太顾虑自己的HP，全力进攻就是。CHIP选择ファイアスラッシユ五张、ヒートアッパーX五张、ムラマサブレード五张、ソードファイター2五张、エレイスラッシユ五张、クサムラステージ一张，剩余的自由搭配。战斗开始等BOSS移动三次准备攻击的时候用CHIP攻击，推荐使用ソードファイター2或ムラマサブレード连续攻击多次后以ヒートアッパーX或ファイアスラッシユ收手，下一个回合重复一次，第三回合可以看是否有400攻击的火属性必杀CHIP来决定是否变身。

BOSS クイーン・ヴァルブR

HP：2900　属性：水　克制属性：电

出现地点：FM宇宙网络2区

挑战说明：由于她发动直线的浪花攻击时有水层保护，所以在进攻前要看清楚她出什么招。CHIP的选择上，エレイスラッシユ、ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX这些都是必须的，ヒートアッパーX和クサムラステージ可以依情况选择，带有破防效果的ブレイクサーベルX也不错。战斗开始后用エレイスラッシユ锁定攻击，将BOSS麻痹后再进行无属性CHIP的攻击，可以防止BOSS移开而打不中。没有エレイスラッシユ的情况下只能够等BOSS出招的时候进行攻击，否则比较容易落空。她发动水龙的时候是攻击的最好时机，此时对方会在固定的位置不移动，拿出最强的CHIP进行攻击吧。

BOSS ジャック・コーヴァスR

HP：3100　属性：火　克制属性：水

出现地点：FM宇宙网络2区

挑战说明：这是所有R等级BOSS的秒杀中最困难的一个。不仅HP多，速度也快，更讨厌的是它会飞上天后俯冲，很浪费时间。由于对方会一直放鬼火攻击，草地在这里也没用，火属性CHIP就尽量不要带了。在CHIP的选择上，ピラニアキッス3五张、ピラニアキッスX五张、ムラマサブレード五张、ソードファイターX五张、キャンサーバブルX、イエディブリザードX、ブラキオウェーブX、ダイヤアイスバーンX和クイーンヴァルブX各一张，ソードファイター五张，アタックパネル适当选择几张。第一回合非常重要，战斗开始时先看看CHIP组合是否能耗掉BOSS1200以上的HP，不行的话就重新挑战吧。第一回合的第一张CHIP建议选择ピラニアキッスX，在一开始BOSS还没来得及动的时候直接发动，可以先打掉600的HP，之后再使用クイックゲージ、水属性辅助CHIP，配合强力的CHIP进行攻击。打掉他越多HP之后就相对越容易。第二回合则尽量选择攻击力高的组合进攻，若使用ピラニアキッス进行攻击时BOSS要保证不在两个角落，不然很容易使攻击落空。

BOSS グレイブ・ジョーカーR

HP：2800　出现地点：黑洞网络1区

挑战说明：它的能力相比其他R级别的BOSS有一些强，不仅移动有一些快，而且移动没有规律可言，因此想要进行连击有一定难度，CHIP的选择推荐エレイスラッシユ五张、バブルフック3五张、クサムラステージ一张、ムラマサブレード与ソードファイター2各五张、キャンサーバブルX一张。战斗中要尽量使用エレイスラッシユ或バブルフック3攻击，将BOSS定住之后再进行高攻击力CHIP的攻击。战斗一开始观察BOSS移动后的位置，移动到反方向的一列锁定等待BOSS过来。移动过来之后就用バブルフック3进行攻击，接下来使用エレイスラッシユ配合高攻击力的CHIP连击。草皮一出现就换上，之后仍然碰运气看看有没有火属性的CHIP。BOSS的导弹攻击很无耻，会消耗我们大量时间，如果没有柱子帮忙抵挡的话建议重新挑战。

BOSS アシッド・エースR

HP：2400　出现地点：黑洞网络1区

挑战说明：对方的移动速度是所有BOSS中最快，不容易追踪。因此战斗中我们只能被动地在中间一列，等其移动三次之后立刻移动到它所在的一列锁定攻击。选择的CHIP以无属性的ムラマサブレード、ソードファイター2、エドギリブレードX为主，电属性的エレイスラッシユ需要载满，其他的可以随便组合。战斗中若BOSS使用快速斩击时可以往边上移动后使用エレイスラッシユ攻击将其麻痹，再使用ムラマサブレード或ソードファイター3进行攻击。第三回合可以选择变身，使用必杀CHIP消灭他。

顺便提一下，以上战术对各个V3级的BOSS均有效，不过照此打法很容易将噪音升上去，因此在BOSS的HP不多时看看变身后的CHIP是否能够快速将BOSS灭杀，可以的话立即变身杀了BOSS，反之则不变身用CHIP攻击BOSS。



星图系统

在本作中只要利用特殊的方法便能在下屏中输入密码使自身的能力强化，这就是星图系统，限于篇幅问题，这里列出几项常用的星图密码供读者参考，其他密码将会不定期在专栏《洛克人世界》中放出，希望能对各位读者有所帮助。

由于实际游戏中下屏没有准确的字母标志，这里建议玩家自己用薄纸制作星图字母后盖到屏幕上再输入密码。

星图的排列方式
ABCDE
FGHIJ
KLMNO
PQRST



输入方法 菜单——ROCKMAN，点右边的能力列表。

1 该系中同花色的密码只能输入其中一种，输入多种以最后输入的为准。

2 部分效果冲突的密码以最后输入的为准。

3 可以进行组合的类型有：双对、三连、四连、五连、一条龙、同花顺，其中自由组合花色可以代替任何一种花色。

密码	效果	花色
MSEFDH	蓄力攻击改变	红桃2
OTAFSD	超级装甲	红桃3
GLKBDA	HP+250	红桃4
KPDEQS	破坏属性+20	红桃5
OJFTDC	副卡效果改为アタックパネル	红桃6
BESLNK	不会进入混乱状态	红桃7
EPALOM	蓄力攻击改变	红桃8
IJMLQF	HP+400	红桃8
KCAJDF	反射盾	红桃9
PSMLCR	剑属性+10	红桃9
MEQARB	副卡效果改为ボムライザー	红桃10
IPDKOM	副卡效果改为ダブルイーター	红桃10
AJKINT	火属性+20	红桃J
PAJMQE	蓄力攻击改变	红桃J
JOTDRK	HP+150	红桃Q
JACSQP	无属性CHIP威力提升	红桃Q
QJCOTL	蓄力攻击附带毒地形效果	红桃K
CTBDOE	带有防御罩	红桃K
BOKTSP	火属性CHIP威力提升	红桃A
QIEKJF	HP+200	红桃A
BMIKQN	副卡效果改为アイスステージ	方块2
CEDPRA	不会进入泡沫状态	方块2
SOKMDA	水属性+10	方块3
ELKSDP	蓄力攻击改变	方块3
MBGSAJ	副卡效果改为ホイッスル	方块4
PJRMLC	破坏属性+10	方块4
BCTLNA	蓄力攻击改变	方块5
MTAKIR	HP+250	方块5
QBRAJN	带有防御罩	方块6
RONLED	不会被冰冻	方块6
DSCFET	蓄力攻击带有麻痹效果	方块7
JKEGPR	蓄力攻击50%几率附带麻痹地形	方块8
EFAJSK	副卡效果改为ブラックインク	方块9
ISCDJT	HP+250	方块10
EKJLFI	不会被麻痹	方块J
KIEJDF	副卡效果改为マヒプラス	方块J
JSAFPQ	MEGA级上限+1	方块Q
OSCJFR	水属性CHIP威力提升	方块K
OQKCDL	蓄力攻击50%几率附带冰冻地形	方块A
KMFJQA	雷属性+10	葵花2
JTRENP	HP+300	葵花3
MFORAD	副卡效果改为パニッククラウド	葵花4
GAPQET	蓄力攻击改变	葵花5
FOKRTP	HP+200	葵花6
PIECQA	雷属性+10	葵花7
DABETR	蓄力攻击带有麻痹效果	葵花8
QECRJO	不会被麻痹	葵花9
CBMTLQ	雷属性+10	葵花10
GTMSQO	HP+250	葵花J
TFDLSE	蓄力攻击带有黑暗效果	葵花Q
CFPSBR	剑属性+20	葵花K
KRETOG	使用非暗转CHIP时回复HP	葵花K
RKEQBM	雷属性CHIP威力提升	葵花A
GCOFPH	木属性+10	梅花2
OLQATF	HP+250	梅花3
SAEKTN	HP+400	梅花4
ETNJDC	木属性CHIP威力提升	梅花5
APELDN	浮空鞋	梅花6
BOJPSG	蓄力攻击附带草地形	梅花7
CIEABR	快速积蓄Custom	梅花8
POSRQF	每回合抵消一次伤害	梅花9
OESPAG	副卡效果改为ディバイドライン	梅花10
PFNRKB	副卡效果改为クサムラステージ	梅花J
JOAMTI	HP+400	梅花Q
JKGDFA	蓄力攻击改变	梅花K
SAFPEO	HP+250	梅花A

自由组合花色	
OBQPEF	超级装甲+浮空鞋+紧身衣
NROEAP	兄弟联盟MAX
EGRSOF	自动锁定
JECOIP	HP+500





输入方法 菜单——BROTHER，选择自己头像，在レゾン里选择レゾンカードをにゅうりょく

FTJRSP	蓄力攻击改为マッドバルカン，无属性+3星
PNGDAS	蓄力攻击改为マシーンフレイム，火属性+3星
MNBACE	水属性+3星，全场冰冻地形
LPQESD	雷属性+3星，全场流沙地形
LPCBQS	木属性+3星，全场草皮地形
LSBRAC	剑属性+3星，自带防御罩
SAPDRO	破坏属性+3星，蓄力攻击改为ドリルアーム
KDPLSR	变身回合+1，我方地形为圣域
OLARDM	敌方全场麻痹地形
MRAPHB	变身回合+2，变身LV+1

到此本作的攻略算是划上一笔完美的句号，最后祝各位玩家都能开心游戏，早日完成流星图案。

主笔 盲先知
协力 众小编
美编 紫枫





TV GAME大赏·掌机篇·

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动

本活动由**黑角**公司全程独家提供赞助

2008年是掌机游戏收获的一年，不仅有着《怪物猎人》、《口袋妖怪》这两款“Monster”级的作品顶起整个掌机界，更有《战神》、《FF》、《恶魔城》、《火纹》等一干大作为两大掌机撑腰。无论是哪个机种的玩家都会觉得收获颇丰，如果双机制霸的话估计会抱怨游戏玩不过来吧。在这一年的时间里，这些游戏就像一位位陪伴着我们的朋友，无聊时帮我们解闷，郁闷时帮我们排忧，在这一年里，这些游戏给我们留下了无数的回忆，现在就让我们一起回首，回忆这些陪伴我们走过一年的朋友。

参评媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn



	NDS篇	PSP篇
第一名	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	异说 最终幻想
第二名	雷顿教授与最后的时间旅行	怪物猎人 携带版 2nd G
第三名	口袋妖怪 白金	战神 奥林匹斯之链
第四名	恶魔城 被剥夺的刻印	超级机器人大战A 携带版
第五名	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	啪嗒嘭2

NDS



勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

以前人们提到“炒冷饭”，第一反应总是Capcom，不过现在玩家们的脑海中似乎多了一个备选答案，那就是Square Enix。作为一家拥有大批经典RPG储备的超大型第三方软件开发商，SE近年来大有将“炒炒更健康”的风潮进行到底的势头，而作为经典中的经典的“《DQ》系列”，自然成为了复刻的首选。不过令人庆幸的是，SE的每次复刻都能为游戏找到新的卖点和话题，更甚至可以令其在经典程度上胜过原作，NDS版的《DQⅤ》就是其中的典型例子。《DQⅤ》SFC版虽然整体素质不俗，但总有一些这样那样的缺陷，比如虽可收服大量怪物为同伴、但最大战斗人数只有3人等，直到现在仍为人诟病。NDS版的《DQⅤ》将最大参战人数扩展到了更为合理的4人，并强化了画面、完善了系统细节，使其成为了一款几乎无懈可击的作品，可以称之为是日式RPG中一款教科书性质的标本之作。要说NDS版中最大的亮点，还是由鸟山明大师全新设计的第三位新娘候选人——狄波拉。这位靓丽的女子一改鸟山大神朴素的画风，以浓妆艳抹的惊艳造型登场，带给了玩家极大的视觉冲击力，也为玩家拿起NDS再度重温这款早已烂熟的经典之作提供了绝对充分的动力。



NDS 最佳游戏 No.2

雷顿教授与最后的时间旅行



就像打完《不可思议之镇》后开始期待《恶魔之箱》那样，在《恶魔之箱》发售后，很多玩家开始翘首等待这款《最后的时间旅行》，这一等又是一年。系列最豪华的明星阵容、最丰富的谜题、最充足的语音和动画，《最后的时间旅行》依然奉行着系列所推崇的带给玩家“电影级享受的解谜”理念，并将该理念推向了新的高潮。温馨的童话小品一向是制作人日野晃博的拿手好戏，继《不可思议之镇》中父亲对女儿的责任、《恶魔之箱》中恋人之间的承诺之后，日野这次又将一出穿越时空的动人故事呈献在玩家眼前，并通过细腻的描述、出色的音乐烘托，将这则故事中的一个个片断烙在了玩家的心中，游戏后半部分的剧情尤为精彩。本作的背景音乐可以说是Level-5御用音乐人西浦智仁继PS2时代的《暗黑编年史》后又一巅峰力作，优美的旋律令人久久无法忘怀。日野先生之前曾出面澄清过，本作标题中的“最后”两字代表的并非游戏将是系列在NDS平台的最终作，而从通关后意味深长的一小段剧情来看，雷顿教授和少年卢克的冒险也并不会就此打上休止符。当这对师徒重逢的时刻，相信我们又可以体会到一次充满悬念的、令人怦然心动的难忘经历。

NDS 最佳游戏 No.3

口袋妖怪 白金



资料篇是从初代《口袋妖怪》沿袭至今的传统，在《钻石·珍珠》推出两年后，资料篇《白金》也不出意外地登陆NDS。和当时《DP》推出时大家猜测的一样，第四代资料篇的主角便是当初很多人推测到的基拉帝纳。游戏中，基拉帝纳来自于一个时空重力都已混乱的“破裂世界”，并以原始形态存在于其中——作为资料篇的新增要素，破裂世界确实给玩家以全新的

感觉，虽说内容不是很多，但可以看作一种全新的尝试，以后的作品中还会出现更庞大完善的异世界也不是没有可能。除了基拉帝纳，一直为玩家关注的492号神兽塞伊米也有了新的天空形态。时空颠倒的异世界、基拉帝纳的原始形态、通过冰谷之花改变成天空形态的塞伊米……可以说，剧情及设定上，本作有很大一部分是和2008年的剧场版是互动的。除了两只神兽，原本表现平平的稀有精灵电鬼亦有新的形态登场，而且有5种新形态供选择。当然，整合了《钻石·珍珠》中的精灵并可捕捉更多的以前作品精灵的资料篇传统还是保留下来，而曾在《绿宝石》中出现的战斗开拓区在本作中也再次复出，让玩家随时可以去挑战各种形式的战斗。此外，本作也新加了很多的定点教学技能，让口袋妖怪的培养方向以及配招都发生了很大的改变。从各方面来说，本作都是一款相当厚道的资料篇。

NDS 最佳游戏 No.4

恶魔城 被剥夺的刻印



当《恶魔城 被剥夺的刻印》的消息刚刚公布时，让人眼前一亮的刻印系统和女主角靓丽的身姿一下就让我们感到了这款作品的与众不同。而真正拿到游戏之后才发现，本作确实比以往的作品做出了更多的改变。这其中首先是结合了以往武器系统和战魂系统之所长的刻印攻击，可以双手使用的刻印不仅加快了游戏节奏，让游戏的爽快感大大加强，更是让游戏的动作性更加丰富。分布于恶魔城周围的诸多场景让玩家有更多的地方可以探索，最后的两个隐藏场景“试炼堂”和“钟乳洞”继承了以往“斗技场”的硬派风格，对于玩家是个不小的挑战。游戏难度方面的设计也照顾到了各种层次的玩家：觉得游戏太难？没问题，练练级刷刷熟练度就能让夏诺娅所向披靡；觉得游戏太简单？这也好办，锁定Lv1不能升级的Hard难度能让你完全体会到一款动作游戏该有的硬派感觉。BOSS的设计是游戏的另一大亮点，《刻印》吸收了不少同类游戏的长处，设计出了十几个极具个性且气势十足的BOSS，从体型庞大、一招可以贯穿整个屏幕的巨人，到身手敏捷、花招层出不穷的老魔法师，各种BOSS的打法都充满了技巧性和观赏性，那种以一两个像素的距离躲过BOSS攻击的快感，是在很多同类游戏中感受不到的。

NDS 最佳游戏 No.5

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

也许是想知道NDS的用户是否会接受，也许是想实验一下系列在系统上还能有怎样的突破，也许是想让老玩家们再度回归……《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》就是一款会让人思考良久的游戏。在游戏性方面，初代《火纹》的经典程度我想是不必多说的，而《新》也在初代的基础上加入很多独特的要素。可以看得出，本作有很强的实验成分，制作者想让游戏发生一些改变。在以往，很多玩家都会抱怨角色培养的过程运气成分太重，所以游戏中自由转职系统让玩家可以重点培养角色的某些属性，提高了游戏的自由度。而要牺牲同伴才能进入的数个外传关卡更是对系列“不丢下一个同伴”这一潜规则的挑战，这个设定一方面降低了游戏的难度，另一方面让玩家在角色方面有了更多的选择：是让很多人坐一辈子冷板凳？还是留下少数精锐来挑战外传关卡？或者送出全部人头让大众脸来打天下？其他像是战场记录点、多种难度选择等一些细节的调整，也体现出制作者为玩家着想的心思。虽然系统的设定上略有瑕疵，虽然游戏的人设并不尽如人意，但是从游戏之中，我们能感受到制作者想给玩家们带来一款好游戏的诚意。



PSP

PSP 最佳游戏 No.1

异说 最终幻想

《最终幻想Ⅶ》中的角色曾以客串的形式在《神佑擂台》这款当年由Square发行的格斗游戏中出现，由此可见“《FF》系列”进军对战游戏这块对其来说略显陌生的新领域早已是“蓄谋已久”。《异说 最终幻想》作为系列的一次大胆尝试，不仅圆了《FF》推出对战版的一个梦，也为玩家提供了在一款作品中操作系列历代人气角色的独一无二的机会。2008年12月18日，本是系列20周年纪念作品的《异说 最终幻想》，终

于在这个系列21周年纪念日降临PSP平台。与此同时，对于本作如潮的好评和溢美之词开始席卷网络和各大游戏媒体。画面出色、音乐优美、系统深邃……这些“《FF》系列”的优点在这款作品中得到了完美体现，游戏还加入了角色成长、勇气攻击、战斗中生成饰品等对于一款对战游戏来说充满新意和挑战的要素。除了22位可使用角色之外，来自系列历代作品中的其他角色也在帮助菜单中以解说的形式亮相，让玩家们大呼感动，而那些经过重新混音的、没有经过重新混音的历代经典BGM，也唤醒了玩家们尘封已久的感动。当大家拿到本书时，《异说 最终幻想》已经取代了它的前辈《危机之源 最终幻想Ⅶ》，成为了日本PSP游戏销量的No.3。“《FF》系列”的全新挑战又一次成功了，又是这么轻而易举地……





怪物猎人 携带版 2nd G

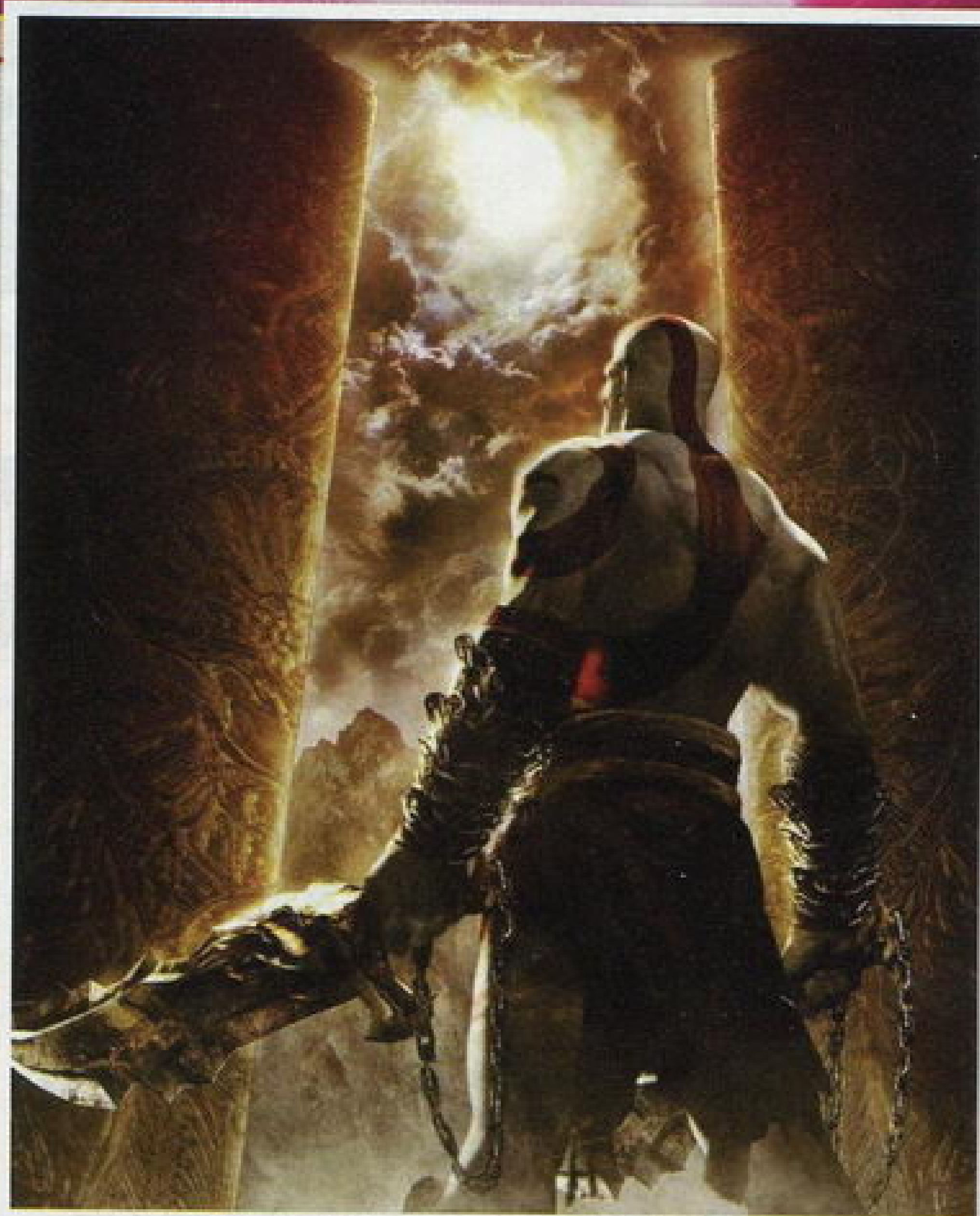


作为一款超级大作的资料片而言，《MHP2G》受欢迎的程度从一个细节之处就能体现出来：在游戏推出之后，很多玩家默默地放弃了前作中数百小时的存档，没有继承任何要素，完全从零开始在狩猎的世界里再次拼搏。这样的做法并非是将以往的时间浪费掉，而是游戏中猎人一步步成长起来的过程实在太吸引人，让人忍不住想再去体会一遍。和其他游戏不同，在这个过程中被磨练出来的并非是角色等级或是神一般的装备，而是玩家自己，这种投入感在其他游戏中很难感觉得出。和朋友的合作更是游戏中最亮的闪光点，看着大家的HR一起升得越来越高、武器与装备也越来越好，就让玩家和朋友间的感情更深了一分。随着对游戏了解的不断深入，“如果你让我推荐PSP上一款必

玩游戏的话，那它就是《MHP2G》。”这句话是《MHP2G》推出半年之后，笔者对一位朋友所说的。诚然，每位玩家的游戏爱好并不一样，但是如果你没有体会过独自面对巨大怪物时的压力，或是和同伴一起狩猎归来时的欢欣的话，那你的游戏生活可能就是不完整的。

PSP 最佳游戏 No.3

战神 奥林匹斯之链



“《战神》系列”是PS2后期由SCEA打造的一个黄金品牌，宏大的剧情、希腊神话背景、精细贴图营造出的宽阔视野、充满暴力和魄力的QTE……随便拿出哪一项都足以让玩家津津乐道。如此有影响力的后起之秀自然没有理由不出在PSP上，虽然PSP的机能略逊于PS2，键位也少一些，但厂商的诚意打造再次让玩家感受到了《战神》世界的博大与壮丽。本作的剧情是在一代之前，那时的奎托斯还不是神，而只是一名战士，在战斗中和奥林匹斯诸神结下了缘（后来的二代证明此缘乃孽缘）。作为动作游戏，战斗当然是重中之重，游戏中奎托斯用他那把后来将诸神都杀得胆寒的链刃，从打退波斯军队的入侵开始，一直到与众多魔物甚至神展开激烈的战斗，操作时的手感并没有因为键位发生改变而让玩家有任何的不适，习惯了后，无论是在杂兵的包围下还是大BOSS的攻击面前，都可以得心应手地让奎托斯挪腾闪打。充满观赏性及挑战性的QTE系统依旧是战斗中的一大看点，熟悉键位并集中精神，普通难度下基本都可以顺利通过。而本作的另一大重点——解谜，则相对要薄弱一些，最起码比起前作略显缺乏新意，不过不在解谜上卡玩家太久也未必是坏事。此外，满足了一定条件，玩家还可以为奎托斯收集到多种不同风格的服装，其中不乏猥琐搞笑的，不过想拿齐可不是那么容易的哦。

PSP 最佳游戏 No.4

超级机器人大战A 携带版

说到“《机战》系列”，估计不少玩家都会摩拳擦掌。说起来，这个系列之所以吸引人，原因可能有三：一是“亲切”，毕竟游戏是由一部部知名动画综合而来，看过动画的玩家玩起游戏来一定倍感亲切。二是“热血”，在游戏里，玩家要和众多的角色经历一场又一场的大战，无论再强的敌人，在伙伴们的齐心协力之下都能克服，游戏出众的画面和语音更使其表现力更上一层楼。第三个原因是“欢乐”，不管是游戏中的角色们装傻耍宝，还是角色们的跨作品对话，或是制作者故意设计的穿越台词，都能博得玩家们的会心一击，不对，是会心一笑。《机战A》作为GBA早期的作品，其参战阵容非常华丽，关卡的设计相当不错，原创剧情、角色和机体也都受到了不少好评，在如

今机能发展之后重新制作一遍也很合适。《机战AP》的推出，让粉丝们圆了语音和动画之梦，在游戏的同时回忆起过去GBA时代的美好回忆，也是相当美好的。另外，大量新要素的加入也让游戏充满了新鲜感，平滑的上手曲线使新手也很容易掌握游戏的玩法，无论以前是否玩过原作，你都能从《机战AP》里获得不少乐趣。



PSP 最佳游戏 No.5

啪嗒嘭2

于去年年末推出的创意小品游戏《啪嗒嘭》得到了媒体和玩家两方面的肯定，不仅在去年的“TV GAME”大赏中获得了PSP最佳游戏第5名、最佳MUG和最佳原创三个奖项，更是受到了无数玩家的追捧。如果说去年的初代是款休闲小品的话，2008年末推出的《啪嗒嘭2》可谓已经跻身主流掌机游戏的一员。虽然基础系统和前作差别不大，依然是按照太鼓的鼓点来控制部队，但是游戏的完成度比前作高出了不止一个层次。数量是前作几倍的关卡让玩家大呼过瘾，关卡的要素也更丰富了许多，不仅有狩猎、攻城等各种关卡，还有不少隐藏关卡等待玩家去发现。兵种的丰富是游戏另一个让人感觉非常厚道的地方，本作中不仅兵种的数量增加了3种，种族的数量更是扩展到17个，每个种族还有10级的升级空间，光是组合搭配出合适的士兵就要花去玩家不少时间来研究。英雄的加入也为游戏增添了更多的变化，尤其是在联机模式下，几位玩家控制英雄一起作战的玩法让人乐此不疲。能有如此之大的进步，《啪嗒嘭2》的获奖可谓众望所归。



2008游戏类型大赏

随着游戏的发展，游戏类型间的界限也越来越模糊。一款新类型游戏推出时，小编们都会因为如何为其归类而大伤脑筋。不过这样类型的评选可能更符合玩家的口味，毕竟每位玩家都有自己喜欢的类型，如果你对哪个类型的游戏比较关注，那下面的内容可不要错过了。

2008 最佳掌机 ACT

2007年最佳掌机ACT作品：怪物猎人 携带版 2nd

怪物猎人 携带版 2nd G

2008年是动作游戏丰收的一年，《无双》、《战神》、《高达》、《恶魔城》……游戏之多可谓数不胜数，不过，这个奖项的归属可谓毫无悬念，并非其他游戏不够出色，而是它们被《MHP2G》的光芒掩盖了。严谨的系统设定、丰富的动作、精心设计的怪物，这些都是《怪物猎人》的特色，那种刀刀到肉的斩切感更不是随便什么游戏里都能感受到的。游戏中的11种武器的设计更是精彩，操作、动作、走位、配装各有千秋，其间差别之大就几乎是不同的游戏一样。在现在这个"割草"类动作游戏泛滥的时代，还有《怪物猎人》这样一款游戏能保持着它硬派的风格，这让人欣慰不已。如果你是个动作游戏玩家而没玩过这个系列的作品，那不能不说是遗憾了。



提名 机动战士高达 高达对高达

如果说"《高达 战争》系列"之所长是机体的射击感，《高达无双》重视格斗的话，那《高达对高达》则是将高达的射击和格斗两方面做到了极好的平衡。在对战中，无论是格斗机还是射击机都能发挥出自己的优势来，真正要分出胜负，只有靠玩家的操作。

提名 战神 奥林匹斯之链

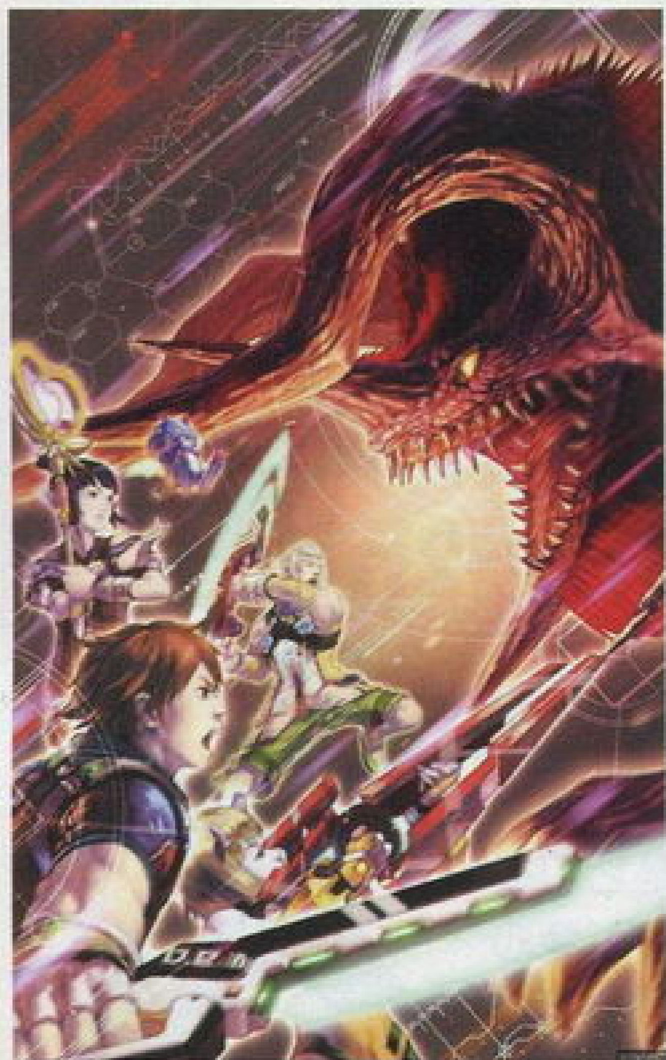
作为美式动作游戏的代表之一，"《战神》系列"告诉我们细腻的手感并非日式游戏的专利，充满粗犷美感的美式游戏一样做得到。游戏中对QTE方式的运用也十分老道，各种紧要关头的按键绝对让你手心出汗。

2008 最佳掌机 A·RPG

2007年最佳掌机A·RPG作品：塞尔达传说 幻影沙漏

梦幻之星 携带版

A·RPG这种游戏类型既如RPG般有很强的带入感，又和ACT一样有着直观的操作和玩法，所以受到了很多玩家的喜爱，《梦幻之星 携带版》就是其中的佼佼者。从RPG方面来看，游戏的多结局式剧情给玩家带来了各种选择，无论是大团圆还是生离死别，每种结局都有其可圈可点之处。从ACT方面来看，游戏的技能、种族、职业等设定



相当成功，玩家既可以在敌人近身之前就一枪一个把它们解决掉，也可以冲入敌阵狂砍一通将它们秒杀。在此之外，游戏的音乐、画面都非常出众，干净利落的画面包含着浓浓的科幻风格，各种音效的渲染也恰到好处，让玩家能和游戏中的角色融为一体。另一个出众之处是游戏的道具装备系统非常丰富，仅仅是武器就有1500种以上，不同的装备会在角色的外貌上直接表现出来，让有收集癖的玩家欲罢不能。最多4人的联机对战也让游戏吸引力大增。

提名　梦幻之星 ZERO

同为“《梦幻之星》系列”，《梦幻之星ZERO》比起前面的同门兄弟也不遑多让。丰富的任务和联机模式都让游戏有趣了许多。联机时独特的聊天系统可谓充分利用了NDS的优势，既有趣又方便。

提名　灵光守护者

游戏吸收了不少同类作品中的优点，大比例的武器看起来魄力十足，关卡、怪物的设计也很出色，技能系统的射击更是方便玩家应付不同的战况。值得一提的是，即使找不到人联机，游戏里的AI也能很好地胜任队友的位置，十分方便。

2007年最佳掌机AVG作品：逆转裁判4

2008 最佳掌机 AVG

雷顿教授与最后的时间旅行



作为一款文字AVG，“《雷顿教授》系列”看似是以解谜为主，但实际游戏对人物的刻画也十分深入。游戏中谜题的制作也非常精妙，其内容也比以往更为贴近主线剧情。清晰的动画、丰富的语音让游戏的亲和力大大提高，虽然不少玩家已经经过了前两作的洗礼，但在本作中依然能够体验到不少新鲜感。游戏充满温馨感觉的剧情虽然不像某些游戏那样有天翻地覆的波折，但是在其中就是有一种能打动人心的东西，尤其是本作的结局，一定能感动整个系列玩下来的玩家们。

提名　神宫寺三郎DS 永不消失的心

拥有多达11个剧本的本作是一款非常吸引人的游戏，游戏利用触控操作来作为交互方式，让人投入感十足。和其他侦探游戏不同，比起高明的犯罪手法，游戏更侧重于从人的角度来塑造故事，玩家很容易被人物的角色魅力所感动。

提名　令旗所向

虽然游戏有不少时间要紧盯战场，但是在战场中调查、收集情报，并与其他角色们展开论战可能才是游戏最大乐趣之所在。尤其是在说得武将时的辩论环节，其紧张的气氛和扣人心弦的发展，让人一下就想到了经典的《逆转》系列。

2008 最佳掌机 RPG

2007年最佳掌机RPG作品：无瑕传说

勇者斗恶龙V 天空的新娘

2008年的RPG作品层出不穷，前有《世界树迷宫》等硬派作品，后有《心灵传说》等传统日式RPG，让喜爱角色扮演游戏的玩家过足了瘾。《DQ5》作为这些RPG中最闪亮的一分子自然受到了玩家们的欢迎，虽然游戏充满了十几年前的风格，但在今天看来，《DQ5》仍然是一款出色的RPG。玩家在游戏中的分身既要经历波澜壮阔的冒险，又要体验甜蜜美满的爱情，游戏制作者将“人生”这个要素浓缩到了游戏之中，让玩家在扮演角色的同时体验了另一种不同的人生。育成、收集、同伴等等RPG元素在游戏中一个不少，这也让游戏的完成度更加提升。

提名 口袋妖怪 白金

这年头出来混要讲究“厚道”二字，作为资料篇的《白金》则是“厚道”的典范。新精灵、新场景、新人物的加入让游戏内涵更加丰富。作为一名训练师，玩家可以在《白金》中获得更多的挑战，也能得到更丰厚的回报。



提名 女神侧身像 负罪之人

虽然游戏方式有所改变，但是游戏仍然没有脱离整个系列的风格，虽然加入了战棋成分，但上手却比较容易。由玩家的行动来指引剧情的设定比较出色，不仅让玩家可以从不同的角度体会到游戏的内涵，更是提高了游戏的耐玩度。

2008 最佳掌机 SLG

2007年最佳掌机SLG作品：勇者别嚣张

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁



以高达为题材的游戏一抓一大把，但除了常见的ACT类型外，其他类型的高达游戏占的比重可说是少之又少，其中就包括了SLG。在众多《高达》游戏作品里，能真正意义称得上SLG的，就只有《基连的野望》这个系列了。相比其他高达作品来说，《基连的野望》就像是异类，在别的游戏里，你或许可以使用像阿姆罗这样的强力角色驾驶着ν高达冲进敌阵里，享受一骑当千的快感，但到了本作里，这种做法只会令你输得很惨，因为你要面对的不是一个人也不是一个部队，而是一整个势力，国家与国家的战争，这才是本作真正要表达的东西。游戏里你要做的是作为一个势力的最高司令官，展现出自己运筹帷幄、调兵遣将的能力，用头脑来战胜对手，也正因为如此，本作的策略性和题材挖掘深入度都是任何一款高达作品都无法比拟的。

提名　勇者别嚣张or2

作为一款小品级的游戏，《勇者别嚣张or2》继承了前作那种让玩家统领全局的玩法。虽然游戏中的策略成分让人觉得“莫可名状”，但是玩起来就是觉得妙趣横生。另外，游戏里大量对其他游戏、动漫的恶搞成分非常有趣，不可不看。

提名　超级大战争 毁灭日

游戏保持了系列一贯的超高战略性，同时对系统作出了很大的革新，不仅加入了许多有趣的内容，更是加快了游戏的节奏，让游戏更加适应掌机环境。新加入的Wi-Fi对战功能非常实用，在网上和人对战切磋让游戏的生命力大大延长。

2008 最佳掌机 S·RPG

2007年最佳掌机S·RPG作品：最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

超级机器人大战A 携带版

作为S·RPG，“《机战》系列”里“培养”的要素一直占据了很重要的比例。机师等级、技能，机体的改造、芯片等等要素的设计让玩家可以轻易打造出自己喜欢的ACE机师和王牌机体，不过这样也造成了《机战》难度日趋降低的现象。在《机战AP》里，制作者加入了回避疲劳等系统，并调整了平衡性来限制玩家玩“机战无双”，让玩家在游戏时必须运用一定的策略才能顺利通关。比如在对付敌方的高机动性机体时，可能就需要先让对方回避疲劳后再用主力进攻。而我方以往可以单机冲入敌阵的高回避机体现在也需要靠着队友的支援才能突破。在游戏推出之后，有不少玩家反映“游戏有点难”，这可能就是制作者想要看到的结果吧。

提名　火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

虽然游戏看似运气成分很重，但良好的战略才是攻关的关键。游戏的难度不低，敌人不仅能力强大，而且还经常在玩家最不愿看到的时刻，在最让人难受的地点出现。想顺利通关的话，强力角色的培养和战术的运用缺一不可。

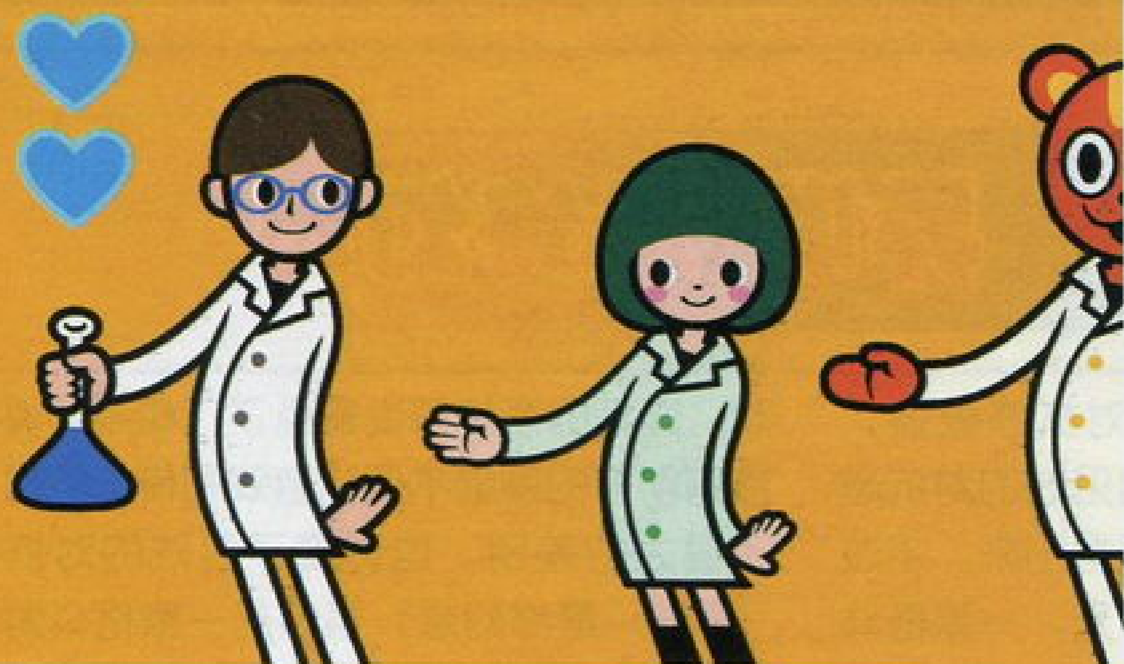
提名　召唤之夜2

虽然是一款移植作品，但游戏的素质不容怀疑。游戏加入了一些新系统，让整个游戏的挑战性有所提升，看到可爱人设就以为难度低的玩家可要注意了。游戏对应触控操作，在整个棋盘上指指点点地操作相当方便。



2008 最佳掌机 MUG

节奏天国 金



在GBA时代末期，《节奏天国》这款以“节奏”为卖点的音乐游戏虽然不怎么起眼，但是在推出后却受到了很多玩家的欢迎。游戏中的各个小游戏妙趣横生，虽然它们大多比较短小，但是却都创意十足，让人爱不释手。NDS上的《节奏天国 金》完全继承了前作短小精悍的特点，每个游戏都能在2、3分钟内搞定，但其内容却充满乐趣。在今天，各种高难度的音乐游戏逐渐淡出视野，而《节奏天国》、《啪嗒砰》这样的小品型音乐游戏开始风行，这一方面说明了随着生活节奏的加快，玩家的口味也有所变化；另一方面则让人们看到，上手简单、难度不高、内容有趣的游戏可能可以给更多人带来乐趣。

提名 啪嗒砰2

说到《啪嗒砰2》的音乐，估计大家脑子里都会响起游戏里啪嗒砰们那可爱的声音，但要说让人哼出游戏里的曲子，却有感觉有点困难。这其中的原因就是《啪嗒砰》里的音乐旋律会根据玩家的表现不断变化，这设定让人不得不拍案叫绝。

提名 DJMax携带版 黑色立方

在经历了《酷懒之味》这道开胃菜之后，《黑色立方》这份正餐终于来到玩家们的面前。依然是硬派的难度，依然是丰富的曲目，依然是炫目的界面，《黑色立方》让每位《DJMax》粉丝都感到满足。还在等什么？拿起PSP演奏一曲吧。

2008 最佳掌机 STG

纳米漂移2

游戏给人的第一感觉就是“惊奇”二字，没想到一款名不见经传的游戏会这么出色。游戏细腻的画面和设计巧妙的关卡让人立刻眼前一亮，音乐和音效也都恰到好处。不过更重要的是，在玩过之后就会发现，游戏其实吸收了很多同类游戏中的

Nanostray 2



优秀设计，在关卡的设计上非常出色，其难度不会难得让人觉得没法打，也能不会太简单而失去挑战性。可以在Wi-Fi上进行世界排行的分数也让人有不断挑战的欲望。虽然游戏的操作和联机模式存在着一些问题，但笔者还是认为，在飞行射击类游戏逐渐消失的今天，《纳米漂移2》这样优秀的游戏是非常难得的。

提名　太空侵略者 极限

经典二字现在可能已经被用滥了，不过提起《太空侵略者》的话，还真没有其他词能表达得出这款游戏的地位。作为系列30周年纪念作，游戏不仅包含了经典的玩法，更是在此基础上加入了许多新要素，以现代手法包装出的经典之作，这样形容它再合适不过了。

2008
最佳掌机
FTG

异说 最终幻想

格斗游戏的最大特点是对抗感极强，两位玩家之间拳拳到肉、刀刀见血的对抗恐怕只有在格斗游戏里才能表现得出来。不过在主流格斗游戏逐渐没落的今天，一款格斗游戏想要受到玩家的喜爱，必须同时具备优秀的手感、平衡性强的系统和丰富的玩法。《异说　最终幻想》就是这样一款优秀的游戏。详细的系统解说避免了门槛高的弊病，富有创意的系统不仅让游戏和传统的格斗有了很大的差别，也提高了游戏的对抗性。《异说　最终幻想》虽然是一款格斗游戏，但游戏里浓浓的RPG成分让人会深深陷入游戏里不可自拔。要命的是，你对游戏的了解越深，就越会发现游戏的可挖掘之处。



提名　罪恶装备XX 重音核心 PLUS

这是一款完全移植自家用机的格斗作品，它不仅完全保留了PS2版的内容，更是在此基础上添加了不少新要素，无论和AI练习还是和人对战都乐趣无穷。作为目前在日本最火的格斗游戏之一，游戏的素质不容怀疑。

提名　BLEACH 灵魂升温5

虽然游戏看似是FANS向作品，但即使对原作没什么了解的玩家也能轻松融入游戏中去，这都是拜游戏良好的手感和火爆的打斗所赐。游戏的平衡性设置得不错，可研究的东西也很多，想打得华丽，不下功夫练习一番是不行的。

2008游戏艺术大赏

说道"艺术"这个词，可能很难给它定下一个确切的概念。但是具体到游戏艺术中的话，估计玩家们都会对它有着自己的理解了。下面的评选就是小编们对游戏艺术的一点看法，不知道这些拙见能否得到玩家们的认同呢？

2008 最佳掌机原创游戏

西格玛倍音

近年来，在日渐萎靡的日本游戏市场、日渐式微的日本TV游戏软件商中，Square Enix算是混得相当不错。可抱着社里的两大招牌、外加几个不大不小的招牌混吃混喝的二流子行为也没少招骂，以至于该社一旦拿出个"这名字我以前没见过耶"的游戏，玩家就会开心得要命。好在这些游戏基本不会让我们失望，2008年的这款《西格玛倍音》便展示出其独特魅力。

从画面到音乐，从剧情到系统，本作丝



毫没有偷懒骗钱嫌疑。在为数不多的8个章节里，1～5章每个都是精巧的侦探故事，作为点睛之笔的第6章不但串起了前面的所有小细节，更激得完美主义玩家心痒难搔——“看不懂啊，全然看不懂啊”，好的，请重玩以前章节。这种以挑逗玩家好奇心来延长游戏时间的手段显然比单纯的“刷”要高明。而想体验战斗乐趣的玩家也可在隐藏章节中体验到地狱般的难度，也正是这种多元的面向，辅以换装、音乐、声优等华丽包装，让本作毫不费力地成为本年原创游戏中的翘楚。

提名 无限回廊

视角是3D游戏难以回避的一个大问题，不过谁能想到由这个问题可以发展出一款游戏来呢？《无限回廊》就是这样一款巧妙利用视觉差来玩的游戏。其他3D游戏里视线被挡、层次错乱等问题在这里反而成了过关的关键，此创意可谓独特！

提名 令旗所向

虽然有些玩家反映游戏有些模仿“《逆转裁判》系列”的感觉，但不得不说《令旗所向》还是成功地作出了自己的风格，它把历史题材、战略要素、唇枪舌战等等成分很好地综合了起来，玩起来能获得其他游戏里没有的感觉。

2008
最佳掌机
重制游戏

勇者斗恶龙V 天空的新娘

《勇者斗恶龙Ⅴ》是系列中素质较高，也很受玩家喜爱的一作，它那横跨三代人的剧情在游戏推出后就博得了不少玩家的感动，有趣的战斗和同伴收集系统也让游戏玩起来乐趣无穷。在经历了ＰＳ2版的复刻之后又登陆NDS，游戏的经典程度可见一斑。游戏在保留原有要素的基础上适当地加入了新的要素，而新的候选新娘——狄波拉让很多玩过原作或是ＰＳ2版的玩家也跃跃欲试。可能是为了照顾新加入的玩家，游戏在一些细节方面和NDS的前作保持了统一的风格。



提名　超时空之钥

虽然乍看起来游戏的画面素质似乎和原作没什么区别，但是在真正玩过之后就会发现游戏的细节之处加强了许多，针对NDS而设计的操作简单方便，新加入的迷宫、结局都让玩过原作的玩家也感动不已。

提名　火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

重制游戏大多会加入一些新要素，不过把系统改得和原作大不相同的例子就不多了。这款带些实验味道的作品就让游戏的玩法和原作大相径庭，各种新要素加上不低的难度，让游戏就算看着原作的攻略也很难顺利通关。

2008 最失望的掌机游戏

仙境传说DS



由于PC网络游戏《仙境传说》无论在国内外都拥有极高的人气，因此其NDS移植版自公布以来就受到了无数FANS的关注，不过游戏的实际素质却让人大失所望。剧情冗长沉闷，且相当俗套。本作虽然增加了一些新要素，可却也删除了大量PC版原有的技能、迷你游戏以及迷宫等等，这无疑让许多老玩家们郁闷不已。本应是游戏一大乐趣的联机部分也无法让人满意，联机模式中只有一个迷宫供玩家们探索，PC版广受好评的PVP系统也未被保留。部分所谓的“细节改良”不仅没让游戏素质得到提高，还起到了反作用，视角等PC版中没有的问题也出现在本作中，种种缺点不禁让人怀疑厂商的诚意。

提名　心灵传说

说道对这款游戏的失望，估计多数玩家所指的都是那“华丽”的3D人设和动画。在游戏发售前公布的2D图片本来还不错，结果一段时间之后公布的人物3DCG却让玩家们大跌眼镜，至于最终的3D版表现如何，玩家自己看看就明白了……





提名　高达纹章

《基连的野望》、《SD高达》……有不少成功的《高达》题材策略游戏在，《高达纹章》却似乎没有从其中吸收到什么优点。惨不忍睹的画面、拖沓的战斗、缺乏平衡性的关卡设计让游戏很难受到玩家的好评。

2008 最佳影漫改编游戏

BLEACH 灵魂升温5

在2008年，不得不说影漫改编游戏的素质比往年有了很大的提高，现在的影漫改编游戏不在都是FANS向小作品，一些游戏即使让对原作不了解的玩家来玩也能玩得津津有味，像是《龙珠DS》、《东京魔人学院》等的游戏素质都相当高。经历了5作的洗礼之后，《BLEACH 灵魂升温5》的游戏素质让不少玩家都刮目相看。作为一款格斗游戏，本作不仅有着魄力十足的画面和丰富的角色，手感和招式的设计也很出色，各种系统遵从了原作中的各种设定，角色们的招式也都还原了动画中的必杀技。虽然角色的招式繁多，但是游戏组合键的设计让玩家能轻易使出各种华丽的招式，让游戏的上手难度大大降低。

提名　星球大战 原力释放

这款游戏在发售之后受到了许多玩家的好评：游戏的素质比预想中好不止一个档次，无论动作设计还是关卡构成都达到了优秀的水准，游戏强调的爽快感更是在各种原力招式中得到了放大。对于FANS来说，听到光剑的嗡嗡声就已经泪流满面了吧。



2008 最佳掌机游戏剧情

西格玛倍音

“看不懂的剧情才是好剧情”，这句带有讽刺意味的话并非没有其正面道理，不然怎么有“耐人寻味”的说法呢？从游戏公布之初到实际玩到第5章，《西格玛倍音》都被看成是案件设计得不错但也并未突破常规的推理集。实际上，游戏每一章都有一些很短的小片段，偷偷地跟隐藏主线相关联。原本该是破解秘密的男女主人公身上反倒隐藏着最大的谜团。

本该浓墨重彩的多重世界（倍音）被刻意交待得非常隐晦，在最后一章惊鸿一现后戛然而止，这时玩家会发现之前纠结多时的

世界里，每一点都弹射回真正的主线。在本作里，跨越时空后干涉历史的行为不仅会在当前世界引发时间悖论，也会产生多个平行世界，而这一切最终又要通过西格玛的调和修正回“世界应有的面貌”。至于“世界应有的面貌”究竟怎样，这在娱乐作品中却是万万没有爱与人性来得抢眼的。



提名 雷顿教授与最后的时间旅行

以解谜为主要内容的“《雷顿教授》系列”在剧情方面一向出色，每一作剧情中隐藏的巨大谜团都吊足了玩家的胃口，在谜底揭开时也能让玩家感觉是“意料之外、情理之中”。《最后的时间旅行》里，剧情的谜团一重接一重，而最后的真相会让所有玩家都大吃一惊。

提名 勇者斗恶龙V 天空的新娘

游戏原作就以壮阔的剧情著称，NDS版更是原味保留了其内涵。这一点从一个细节就能看出：游戏中新娘的选择是让不少玩家左右为难的地方，前两位候选早已人气满满，而新加入的“傲娇”候选也能一下子萌倒不少玩家。能让人如此投入的剧情当然是十分出色的。

2008 最佳掌机 CG动画

异说 最终幻想

虽然《异说》中的动画算不上丰富，但其素质却是相当之高。仅仅是片头那段华丽的打斗估计就能吸引到不少人的眼球，老练的镜头运用让CG的表现力相当出色，当镜头的焦点从所有角色身上划过时，角色们的英武之气估计让不少玩家都会有“既想跳过动画立刻加入战斗，又不忍心不看这精美的CG”的感觉。游戏中编辑战斗视频的功能也非常有趣，玩家可以保存自己的战斗录像，再加以剪辑，就好像制作出了一段属于自己的CG动画一般，相当有成就感。

提名 战神 奥林匹斯之链

从音乐到玩法，从角色到场景，“《战神》系列”突出的就是无处不在的“魄力”二字，当然，游戏的CG也不例外。与敌兵的血战、巨大的BOSS、广阔的场景都在CG的渲染下得到了升华，尤其是奎秃子那热血贲张的一吼让所有玩家都心头一颤，玩家和角色的同步率立刻大幅上升。



2008
最佳掌机
游戏音乐

DJMax携带版 黑色立方

如果说音乐游戏是游戏艺术化的最佳诠释，那么04年诞生于PC平台的“《DJMax》系列”则是当今音乐游戏中当之无愧的绝对王者，而掌机平台的系列第四作《DJMax携带版 黑色立方》中的音乐素质不容小觑。与普通弹奏流行歌曲的网络音乐游戏不同，优秀的原创音乐和高品质的音效是本系列的精髓所在，曲风各异、节奏感超强，每一首都堪称经典，可以说达到了艺术性的谱面编写的最高水平。游戏里想要把歌曲完美地演奏出来，不仅要靠打击音符的反应能力，还要考验玩家的乐感，即是否能精确地掌握歌曲的节奏。超绚丽的游戏画面配合风格多样化的音乐，为玩家带来了至高无上的视听享受。



提名　超时空要塞 王牌开拓者

《超时空要塞》原作动画的讨巧之处就是利用“歌”这一要素赚得了大量的人气，每当系列的新作推出时，有不少观众第一反应都是“这作的歌怎么”。综合了动画历代歌曲精华的《王牌开拓者》可能游戏性方面有和“《高达　战争》系列”雷同的嫌疑，但音乐方面的优秀是毋庸置疑的。

提名　异说 最终幻想

说起“《最终幻想》系列”的作品，其音乐素质都是不用怀疑的。《异说》中将系列以往的诸多经典音乐一举囊括，无论新老玩家都能在其中找到足以让自己感动的曲目，游戏的音乐鉴赏模式也成了系列粉丝回忆整个系列的好去处。

看了媒体评选的结果之后，各位玩家是不是也想发言了呢？下面就让我们揭晓玩家评选的结果。从数字来看，平信投票的人数比去年有所减少，其原因可能是由于工作失误，《游戏机实用技术》在华北地区出现的选票缺失造成了平信票数减少，这也导致了今年网络投票的数量激增。从参加活动的总人数上来看，今年的参与人数比去年增加了不少，相信在今后的活动中，会有更多的玩家参与到“TV GAME大赏”这一属于玩家自己的活动中来。

本次评选活动中的95款参选游戏共获得票数

1672562 票

其中 平信投票为

403511 票

网络投票为

1269051 票

参与本次评选的玩家总人数为

112921 人

其中 平信投票为

22418 人

网络投票为

90503 人

选票来源：游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP　levelup.cn

本次活动的中奖名单请查阅224页

2008年最佳NDS游戏（玩家评选）

游戏名称	平信票数	网络票数	总票数	得票率
口袋妖怪 白金	12238	19151	31389	12.5%
恶魔城 被剥夺的刻印	9250	18462	27712	11.1%
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	5540	16222	21762	8.7%
女神侧身像 负罪之人	6050	14818	20868	8.3%
雷顿教授与最后的时间旅行	5890	14238	20128	8.0%
火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	5627	14145	19772	7.9%
心灵传说	2610	11982	14592	5.8%
超时空之钥	2540	10938	13478	5.4%
雷电十一人	2310	10646	12956	5.2%
节奏天国 金	1515	10617	12132	4.8%
西格玛倍音	1206	10587	11793	4.7%
无限边境 超级机器人大战OG传说	1560	10111	11671	4.7%
不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	948	9935	10883	4.3%
超级大战争 毁灭日	835	9920	10755	4.3%
幻想水浒传 十二宫	980	9629	10609	4.2%
合计	59099	191401	250500	

票数：31389票　得票率：12.5%

No.1 口袋妖怪 白金

恢复了通关后游戏时间的保证——战斗开拓区，让达人玩家有更多可以挑战技术的机会，耐玩度比《钻石·珍珠》更上一个台阶。

北京 王宁梓

我一辈子都离不开这个系列了！

天津 张弛

在很小的时候我就开始玩《口袋》，从此结下不解之缘。虽然《白金》有些部分并没有完全改善，但从总体上说，游戏的确很好！

开平 梁卫钊



票数：27712票　得票率：11.1%

No.2 恶魔城 被剥夺的刻印



没什么好说的，因为看见死神就想扁，瞅见老德就想揍，虽然这回不是用鞭子抽，但御姐的魅力也非同一般，可怜的老德又睡下了。

汕头 卢奕全

掌机《恶魔城》最优秀版本，无论画面、游戏性都比前几款要好不少，难度也加了不少。

启东 彭鹤洋

御姐实在是萌啊，而且到游戏最后她还是单身。小姐，要不要交个朋友？

桐城 刘雨凡

票数：21762票　得票率：8.7%

No.3 勇者斗恶龙V 天空的新娘

曾经的经典，曾经的感动；现在依然经典，依然让人感动。

南宁 王禹

原本两个新娘已经够头疼了，现在又加了一个，究竟让我选哪个好啊！最后决定用金手指，把三个都改进来！

包头 王磊



票数：20868票　得票率：8.3%

No.4 女神侧身像 负罪之人



描述了人·神·冥的宏伟世界观，讲述了人对神错综复杂的情感，抒发了不为人知的凄凉。

福州 叶读者

虽然没了以前那种走迷宫的玩法，但是走格子也不错，让人放松了手指，锻炼了头脑。

开封 王鑫

票数：20128票　得票率：8.0%

No.5 雷顿教授与最后的时间旅行



距离上一作已经很久了，遗失的感觉再次找回来，“解”不释手的感觉使我仿佛到了游戏现场一样紧张，解完一道题也该去擦擦汗了！

广州 林子博

为什么，为什么你要完结啊！Level-5为什么不继续出！真的是很好玩嘛！

深圳 雍艾莉

票数：19772票　得票率：7.9%

No.6 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

《火纹》一直是我最喜欢的系列，这次能在NDS上玩到第一做，感觉相当赞。希望新作也出在NDS上。

上海 姚读者

Hard难度让人抓狂，但我喜欢这样的挑战。

杭州 傅伟

虽然人都画成了大饼脸，但是游戏玩起来还不错。难度也在系列里可以说是数一数二了（H5难度）。

南京 廖葵



票数：14592票 得票率：5.8%

No.7 心灵传说



久违的2D《传说》正统续作，久违的DEEN之神曲。

上海 魏巍

2D传说，爽啊！

乐昌 曹一智

请允许我向玩3D动画版的朋友致敬。

成都 王涛

票数：13478票 得票率：5.4%

No.8 超时空之钥

久违的感动，我心目中的神作。目前三周目中，目标是以主角一人之力将最终BOSS打倒。《超时空之钥》是我今年玩得最投入的一个游戏，经典！

深圳 施源

游戏确实是经典，但是这画面是不是有点经典过头了……

南通 李春雨



票数：12956票　得票率：5.2%

No.9 雷电十一人

有一种当年玩《天使之翼》的感觉。

上海 贝锋

热血的动画，RPG式的足球游戏，一玩起来就让人欲罢不能啊。

温岭 王博弘

票数：12132票　得票率：4.8%

No.10 节奏天国 金



话说玩游戏容易沉迷，尤其是对我来说。所以像《节奏天国》这样的音乐+恶搞的小游戏合集的确更适合我。（边玩边学 >_<）

上海 严言

可惜很多小游戏不能像一代那样闭着眼睛都能玩了。

珠海 孙少强

票数：11793票　得票率：4.7%

No.11 西格玛倍音

如果说《美妙世界》是声音与空间的融合，那《西格玛倍音》便是声音与时间的融合。不知SE的乐器再次奏响时又会带给我们怎样的美妙故事呢？

武汉 程慧明

只要是团长配音的，我们SOS团团员都无条件支持！

佛山 吴迪

票数：11671票　得票率：4.7%

No.12 无限边境 超级机器人大战OG传说

这游戏一下把我以前玩《机战OG》的瘾勾出来了，我现在天天盼着《OG3》。眼镜厂你快点出《OG3》！最好是在NDS上！

长沙 林晓中



NDS上也有这样以语音和画面为卖点的游戏，真难得啊。

徐州 吴伟杰

票数：10883票　得票率：4.3%

No.13 不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

让玩家纠结于爱与恨边缘的游戏，只有想不到的，没有死不了的。

蚌埠 谢寅

票数：10755票　得票率：4.3%

No.14 超级大战争 毁灭日

能Wi-Fi对战真好啊，终于能和以前那些天天在论坛叫嚣自己厉害的家伙战上了，到最后还是我赢的次数多嘛！

乌鲁木齐 霍勤

票数：10609票　得票率：4.2%

No.15 幻想水浒传 十二宫

不仅是因为它是Konami少有的RPG经典，更是因为它让我体会到了同伴无时无地不在。生活中也一样，也许身边不起眼的人某天就会成为患难与共的搭档。

太原 万瀚程



2008年最佳PSP游戏（玩家评选）

游戏名称	平信票数	网络票数	总票数	得票率
怪物猎人 携带版 2nd G	15940	23363	39303	14.6%
战神 奥林匹斯之链	14678	24390	39068	14.5%
异说 最终幻想	7450	16145	23595	8.8%
啪嗒嘭2	6830	15992	22822	8.5%
无双大蛇 魔王再临	4730	12319	17049	6.3%
机动战士高达 高达对高达	4057	11968	16025	6.0%
乐克乐克2	2103	12377	14480	5.4%
梦幻之星 携带版	2630	11714	14344	5.3%
超级机器人大战A 携带版	2420	11505	13925	5.2%
英雄传说 空之轨迹 3rd	1990	10964	12954	4.8%
星之海洋 二次进化	1340	10689	12029	4.5%
高达 激战宇宙	1280	9726	11006	4.1%
重生传说	837	9993	10830	4.0%
勇者别嚣张or2	920	9809	10729	4.0%
超时空要塞 王牌开拓者	945	9625	10570	3.9%
合计	68150	200579	268729	

票数：39303票　得票率：14.6%

No.1 怪物猎人 携带版 2nd G



本人今年暑假才入手了小P，第一个下载了它。与两位好友从HR1拼搏到了HR7，从白速龙王到轰龙……274小时的游戏时间，有太多太多令人回味的了。整个假期都和好友奋斗了，但作业……唉，有得必有失啊……

南京 郭煜诚

它的出现，使我不用再为买《魔兽》点卡而没钱吃肉了。

镇江 姚遥

如果没有蚊子，世界会更好！

吕兆侠

票数：39068票　得票率：14.5%

No.2 战神 奥林匹斯之链



游戏延续并完善着整个系列，给玩家带来的不仅是惊心动魄的画面，还有那不畏强权的豪气，在血肉和灵魂之间演绎着男人的传说！

铜陵 赵敬瑭

史诗级的巨作还能有什么感受！你只要拿到手上玩就行了！

广州 彭汉彬

如果你身心极度郁闷并且担心泄愤完毕后家中没碗盛饭的话，就让PSP的〇键来一次剧烈的上下运动吧。

上海 施冬毅

票数：23595票　得票率：8.8%

No.3 异说 最终幻想

从一开始就喜欢《FF》，喜欢那酷酷的人物设计，喜欢那帅气的打斗场景。《异说》汇聚了系列的精华，融入了我所有的期待和真诚的感动。

苏州 浦力中

太经典了，把多少年的梦想归为一作。也终于可以用老萨驰骋了，也能用他虐小克了，哈哈哈！

上海 朱沈杨

经典无需多言，感动自在心中。

桂林 唐佳



票数：22822票　得票率：8.5%

No.4 啪嗒嘭2

我深爱着啪嗒嘭们，不仅仅是因为它们可爱，游戏好玩，更重要的是我能从那一个个弱小的身躯中感受到强大的、振奋人心的力量，让我在绝望中看见希望，是它们让我明白坚持到底就会创造奇迹。

上海　姬成睿

希望下一作加入配装、技能、狩猎猫……总之，做成2D可爱版的《怪物猎人》就行了。

贵州　周见明

票数：17049票　得票率：6.3%

No.5 无双大蛇 魔王再临



极佳的打击感，加上“近乎无耻”的无双技，还有“令人发指”的多种属性，让人不禁感叹：“割草竟是如此爽快！”

上海　郑一帆

花了无数时间，终于把游戏圆满了，结果考试也“圆满”了，大家别学我啊。

齐齐哈尔　张小维

票数：16025票　得票率：6.0%

No.6 机动战士高达 高达对高达

对战的紧张感很强，每天都在与学生们对战，告诉他们UC高达才是惟一。

北京　王欣

太好玩了，高达的种类很多，希望能出第二部啊。

深圳　卢铸杰

票数：14480票　得票率：5.4%

No.7 乐克乐克2

我觉得这一作比前作更加可爱，玩法很简单，十分适合女生玩，就像我这种不太擅长玩游戏的女生。

珠海　黄靖雯

觉得游戏里的主人公好可爱，好想捏捏哈！

上海　贺贤月

票数：14344票　得票率：5.3%

No.8 梦幻之星 携带版

简直就是掌机上的《魔兽世界》啊！

镇江 罗中鹏

继《怪物猎人》之后，又一个能让我们集体去刷的游戏。不过它比较简单，所以打起来很轻松！

无锡 王靖

票数：13925票　得票率：5.2%

No.9 超级机器人大战A 携带版

首先我是一个《机战》迷，毫不动摇地支持《机战》。当年玩的第一款《机战》就是《A》，一玩就是一个月。现在看来，它关卡数量可是够少的，画面也基本照搬家用机，但是它在我心中的地位依然不可动摇。

秦皇岛 张亮

本人是绝对的UC饭，现在的《机战》里很难看到这么多UC系高达一起出现了，《机战A》好样的。

高州 黎佳佳

票数：12954票　得票率：4.8%

No.10 英雄传说 空之轨迹 3rd

自小喜爱RPG，《英雄传说》让我回忆起童年玩《仙剑》的感觉与激情。

宜昌 陈晶

票数：12029票　得票率：4.5%

No.11 星之海洋 二次进化

复刻游戏有复刻的好处，不但能让我这样的新玩家玩到老游戏，而且玩的时候也不用看老游戏那粗糙的画面了。

青岛 董晶生

这游戏的系统太复杂了，看了攻略之后我才把游戏里的系统都弄懂。希望还能玩到这么有内涵的游戏。

浙江 马翔

票数：11006票　得票率：4.1%

No.12 高达 激战宇宙

太精彩了！这是一款每个《高达》FANS不应错过的佳作！使用着那些经典的机体，我已经泪流满面了，NBGI果然棒！

北京 孔晓东

虽然我是忠诚的西多饭，但只要是高达我就喜欢！

广州 张立川

票数：10830票　得票率：4.0%

No.13 重生传说



能在PSP上玩到这款《传说》弥补了我没有PS2的遗憾。

北京 刘辉

票数：10729票　得票率：4.0%

No.14 勇者别嚣张or2



游戏里出现的字幕太强了，就好像有些网站里的“弹幕”一样，写什么的都有，太搞笑了。

唐山 孙志超

把地底挖成那样，上面的城堡竟然还没塌，这可见勇者们的能力有多强！

东莞 赵蕊蕊

票数：10570票　得票率：3.9%

No.15 超时空要塞 王牌开拓者

能在游戏里听到那些让人感动的歌曲，这游戏我就没白玩！

张家口 袁博

2008年度评选之读者经典语录花絮

最喜欢的游戏：《危机之源 最终幻想VII》。我觉得这是今年最好的游戏！

（……对于这位有点穿越的读者，我们只能说：对不起，2007年的选票已经过期很久了。）

一天48小时多好。

levelup qxf13

（这样的话，一天恐怕就得工作16个小时了……）

朋友算个啥？连根羽毛都不值！

levelup 沈翼

（《VP》里面的女神之羽实在是害人不浅啊。）

一年玩了这么多游戏，好累！

（有人反映从这句话里看出了隐藏极的炫耀。）

《战神》改变了我对权威的态度，而《MHP2G》改变了我的人生。

levelup 王啸鸣

（用奎秃子的态度去面对权威估计还是很危险的。）

《怪物猎人》真是一个时间杀手，不知不觉间PSP的充电次数已经难以计算了。

湛江 王川源

（在不少读者都以炫耀的口吻抱怨《怪物猎人》谋杀了自己多少小时游戏时间时，王读者教会了他们什么叫做低调。）

做人难，做男人更难，在2008年，我终于成为了一名初中生……

中山 王旭升

（再过几年，您可能就会发出“做高中男生难上加难”的感慨了。）

前两天尝试玩《魔界村》，心中感叹：太BT了，爷不玩了！这两天玩《DDFF》又感叹：活着真好……这就是我2008年“地狱与天堂”的感觉！大多数玩家都如此吧！

大连 曹读者

（2008年的游戏这么多，大多数玩家恐怕都是从一个天堂到了另一个天堂吧。）

能与轰龙、迅龙相遇在冒险的道路上，青春，无悔矣！

成都 罗思凯

（莫非这位读者和轰龙、迅龙结成了莫逆之交？这样的青春倒是真无悔了。）

杀死崩龙，为民除害。

贵阳 刘秋原

（说实话，一直觉得猎人们才是自然界的一害，人家一条龙要过少岁月才能长到这么大，结果猎人们几分钟就把龙给刷了。临走时还经常留下一句：哼，连个天鳞都不出。）

我要中奖！

众读者

（一句话道出了众多读者的心声。）

结束语

虽然2008已经过去，但这一年中发生了太多太多的事，这一年注定是一个会被人们记住的年份。我们现在评出的游戏游戏，可能在若干年后也会成为人们传诵的经典，从这个角度来说，无论是小编和玩家，都是这一个个经典之作的见证者。在2009年里，会有更多优秀的游戏作品等待玩家们发掘。在最后，我们也祝各位读者新春愉快，吉祥如意。



中奖名单

中国玩家自己的年度游戏评选活动！



TV GAME 大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

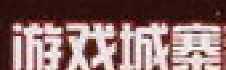
本活动由黑角公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：









一等奖

PS3 X360 Wii次世代主机任选其一

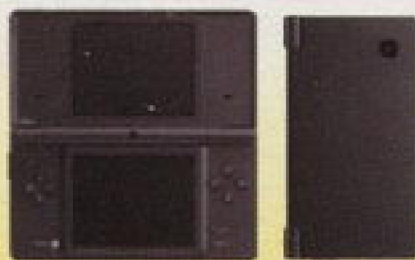


上海普陀	陈海峰
浙江瑞安	陈思思
江苏无锡	金晓林
广东广州	李志威
北京海淀	张耘僖

二等奖

NDSi

四川成都	陈建
广东开平	司徒冠鸣
广西南宁	万杰
浙江宁波	王开
辽宁沈阳	张驰



三等奖

PSP-3000

广西北流	蔡东成	江苏苏州	沈伟喆
广东肇庆	蓝泽宁	上海长宁	王琤宁
北京通州	李铮		

参与奖

UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫

天津	巴珺楠	秦皇岛	陈炳志	梧州	陈国宁	杭州	陈月儿
上海	蔡灵萧	大连	陈春杰	昆明	陈科書	绍兴	陈震世
容县	岑小龙	温州	陈光	沈阳	陈鹏	成都	成培佳

赣州	程帆
北京	程姣
成都	程子豪
鹤岗	程族峰
郑州	楚庆鑫
郑州	楚永刚
常州	戴铮
汉中	底海
溧阳	丁硕胤
烟台	窦培源
天津	杜晓宇
海口	方飞
河池	冯广荣
苏州	冯晓君
郑州	付晓东
蚌埠	宫晓松
南昌	龚强
汕头	辜佳俊
商丘	管政
沧州	韩振华
北京	郝毅
中山	何嘉良
乌鲁木齐	何磊
广州	何立仁
汕头	何昆华
镇江	何阳
泸州	贺彦开
乐清	胡强
钦州	黄家健
启东	黄卫伟
中山	黄星宇
福州	黄振洲
深圳	霍浩麟
北京	贾天祥
贺州	江浩
承德	姜晓璇
江阴	蒋晨盛
秦皇岛	金培林
大连	康强
玉溪	孔凡权
青岛	冷振之
湛江	黎国鹏
昆明	李丹
武汉	李焕
哈尔滨	李佳玥
镇江	李剑
广州	李健斌
北京	李京
荆州	李凌云
临沂	李龙
武汉	李敏
杭州	李明峰
天津	李鹏程
广州	李芹轩
南昌	李思洋
枣庄	李涛
葫芦岛	李听涛
广州	李维轩
西安	李想
广州	李效明
武汉	李杨
北京	李洋
太原	李政霖
常德	李中源
厦门	梁嘉兴
广州	梁振威
广州	梁振宇
贵阳	廖非梧
温州	林君立
天津	刘杰
汕头	刘楷
青岛	刘轩境
武汉	刘炎欢
重庆	刘毅
南昌	刘昱汕
武汉	龙志乾
上海	卢骞喆
阳春	陆伟欣
无锡	陆嫒嫒
苏州	吕中圆
石家庄	栾哲健
茂名	罗常
贵阳	罗富垒
上海	罗鹏程
贵阳	罗欣
无锡	毛振国
崇州	宁巍
北京	牛然
无锡	欧鹏
北京	潘攀
唐山	潘星宇
遵义	彭航航
合肥	彭兆越
上海	钱瑶
湖州	秦天
湛江	邱皓然
济南	邵书洋
广州	邵振祺
泉州	沈雯雯
瑞安	沈希特
长沙	沈毅冰
瑞丽	施艺珍
抚顺	石博文
普兰店	宋骏
上海	宋醒然
上海	隋彬
南通	唐健伟
桂林	唐劲曦
上海	万维慈
北京	王彬
上海	王博渊
无锡	王炟
淄博	王大程
北京	王昊
太原	王康民
威海	王若愚
吴忠	王伟
北京	王毅
沈阳	王泽轩
南宁	王舟
肇庆	文迪希
杭州	沃赛
北京	吴丹
安庆	吴凯
上海	吴日圣
广州	吴泽均
北海	吴志鹏
张家口	武岳
天津	肖亮亮
株洲	谢纪卓
北京	谢磊
唐山	熊秩彬
北京	徐日
成都	徐维
蚌埠	徐鑫
南宁	许安强
张家港	许科
镇江	许馨
桂林	薛涵中
清远	薛灏
南通	薛黎
乐清	杨明峰
郑州	杨千亚
太仓	杨天远
合肥	杨威
成都	姚欣玫
北京	叶惠元
西安	叶子
上海	叶子超
上海	应玥
齐齐哈尔	于昊洋
广州	余俊
毕节	余清汗
绍兴	俞纪梁
杭州	袁搏
乌鲁木齐	袁田君
西安	袁欣
南宁	曾海
南宁	曾庆铧
重庆	詹晓
上海	张斌
天津	张超
苏州	张峰
珠海	张健能
武汉	张磊
哈尔滨	张攀
合肥	张秋雨
成都	张荣民
太原	张晟铭
三门峡	张伟
南京	张伟
大理	张文韬
北京	张严
重庆	张扬
天津	张玉霞
北京	赵冬冬
镇江	赵夏楠
乌鲁木齐	赵云
开平	甄术燃
揭阳	郑蔚博
江门	植爽
常熟	周凯杰
上海	朱慧
上海	朱力
长春	朱林
平遥	朱思远
南通	朱维
上海	庄毅俊

纪念奖

黑角产品

蒙自	昂磊磊
昆明	包国鑫
唐山	卞弈
广州	蔡柏泉
北京	蔡博宇
东莞	蔡润兴
湖州	蔡水桐
上海	曹睿
西安	曹欣
信宜	陈宝尊
绍兴	陈保罗
江阴	陈超
马鞍山	陈海东
湛江	陈瀚
南京	陈浩年
上海	陈佳林
南通	陈楠
南京	陈权
杭州	陈世泾
金华	陈思
上海	陈希颖
扬州	陈轩昂
厦门	陈尤麒
北京	陈宇
重庆	陈质
郑州	陈紫龙
北京	程旭
锦州	程阳
武汉	代勤
上海	邓懿
昆明	丁辉
唐山	丁泽超
兰州	窦翔
太原	范宇昆
南京	方亮
合肥	方舟
北京	房宽京
北京	冯晖
广州	冯景华
深圳	付建军
衡阳	付淞
上海	高海博
鹿泉	高涛
广州	高源
太原	葛锦韬
马鞍山	宫佳伟
无锡	顾贤湛
银川	关昕宇
大连	管理
哈尔滨	郭翀
哈尔滨	郭浩
盘锦	郭思冶
洛阳	郭松山
[illegible]	[illegible]
南京	郭妍捷
天津	韩朝
上海	韩荣强
武汉	韩廷瑞
丹东	韩晓宇
洛阳	郝俊
上海	何奇
贵阳	何昱智
贺州	贺力
北京	洪琛
怀化	洪牧寒
佛山	洪文锋
邯郸	侯雷阳
北京	侯磊
南宁	胡琎
杭州	胡盼
重庆	胡涛
蚌埠	胡文龙

芜湖	胡心怡
上海	黄翱
都匀	黄桂龙
海口	黄龙福
宾阳	黄威
吉首	黄一丁
柳州	黄岳奕
珠海	黄智杰
呼和浩特	霍安祺
常州	季炜
成都	贾雷琴
上海	江磊
张家港	姜波
上海	姜小玫
沈阳	姜宇佳
上海	姜志雄
东阳	蒋超群
临沂	蒋鑫
常州	金策
青岛	金兰
芜湖	金舟
兰州	居音
上海	孔令彦
北京	雷硕
哈尔滨	雷卓
昆明	冷洋
佛山	黎伟滨
济南	李本坤
广州	李伯华
武汉	李成
克拉玛依	李达
重庆	李功琦
银川	李家天
武汉	李经纬
重庆	李军
长沙	李俊道
广州	李磊
襄樊	李宁
秦皇岛	李鹏超
南京	李锐
韶关	李伟健
上海	李伊涵
百色	梁江赫
扶绥	梁淋
信宜	梁文威
福州	林君民
广州	林伟雄
贵阳	刘承云
黄石	刘传浩
大连	刘冬
海口	刘海威
武汉	刘骏宇
大连	刘平佳
包头	刘冉
福州	刘思尧
沈阳	刘骁
汕头	刘英强

齐齐哈尔	刘禹
肇东	刘禹彤
开封	刘喆
临汾	卢春明
银川	卢浩辰
上海	陆佳莉
上海	陆磊
上海	陆敏栋
梧州	陆泰任
太仓	陆潇玮
哈尔滨	路丞龙
安宁	吕昶达
常熟	罗超
武汉	罗金
厦门	罗戊之
哈尔滨	马健力
营口	马少岩
广州	马顺斌
包头	马文超
昆明	毛皓
重庆	梅金铭
北京	梅彤
南宁	蒙思辑
马鞍山	莫鑫
北京	那达林
上海	倪捷
锦州	宁宇
成都	欧阳可知
珠海	潘狄辉
文昌	潘木生
上海	潘晓敏
广州	庞亦文
溧阳	彭博
长沙	彭超
长沙	彭帆
铜陵	戚欢
北京	强威
长沙	邱景行
厦门	邱文凯
广州	区俊
遂宁	冉雷
北京	邵迪
呼和浩特	神鹏
北京	沈豪爵
贵阳	沈健
上海	施纪立
上海	石如冰
厦门	舒经儒
郑州	帅静宇
博白	苏峻
天津	孙海峰
成都	孙佳俊
北京	孙嘉乐
青岛	孙俊一
通化	孙琳
呼和浩特	索龙光
百色	汤雯

张家港	唐恩奇
柳州	唐健文
北京	唐凯
永州	唐炜嘉
深圳	田晨
邯郸	王斌
石家庄	王滨
合肥	王成
上海	王春荣
石嘴山	王大成
包头	王飞
北京	王飞
上海	王海璐
天津	王海明
济宁	王嘉宁
长春	王珏纯
烟台	王军
西安	王军峰
上海	王澜
天津	王利伟
贵阳	王士吉
长春	王天旭
乌鲁木齐	王仝
常熟	王威
天津	王伟
朝阳	王文素
哈尔滨	王潇蕾
佳木斯	王新
荆州	王鑫
上海	王志骏
北京	魏玉杰
梧州	温书
东台	吴斌
合肥	吴海洋
东台	吴昊旻
西安	吴少飞
北京	吴盛泽
深圳	夏添
上海	夏寅浚
海口	肖勇
玉林	谢爱文
深圳	熊航
宜兴	熊杰
温岭	徐建伟
上海	徐维君
上海	徐玮毅
常德	许峰
玉溪	许兢
北京	许思聪
衢州	严家俊
钦州	颜茂生
上海	杨春
安宁	杨德昆
北京	杨磊
自贡	杨锴冬
赤峰	杨琦
佛山	杨文杰

上海	姚梦佳
桐乡	姚志成
广州	叶青
郑州	尹思源
西安	于程龙
长春	于家骅
大连	于淼强
三亚	余安宸
柳州	余阳
成都	袁野
苏州	袁志良
焦作	岳韩
上海	岳涛
衡阳	曾哲峰
瑞丽	曾洲
石家庄	张博雄
衡阳	张辰武
韶关	张国俊
上海	张捷
太仓	张晋
成都	张巨
彭州	张磊
成都	张力元
济宁	张陆宇
郑州	张漫
靖江	张盼
开封	张沛
北京	张鹏
吉林	张玮
银川	张兴元
广州	张延泽
南昌	张寅
石家庄	张志伟
长春	赵符函
宜兴	赵涛
淄博	赵梓荣
长春	赵义国
桂林	赵云波
南京	赵照
上海	赵智伟
临海	郑海东
厦门	钟玉琪
四会	周计红
溧阳	周明慧
常熟	周清
天津	朱葛
上海	朱家栋
杭州	朱建贤
南京	朱梅
天津	朱彤
北京	朱炎
重庆	祝潇
安龙	祝彦俊
福州	庄道志
南昌	邹从鑫
北京	邹梦宇
天津	左婷婷



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩 VOL.42

2009年1月7日，对所有中国手机用户来说都是有特殊纪念意义的日子。这一天，期盼了好久的3G牌照终于发放了。中国至此迈入3G通信时代。不过中国移动用户想使用3G服务估计还要等好长时间，特别是处于中小城市的用户，毕竟国产3G标准TD-SCDMA的建网难度大。移动预计得到2011年，TD-SCDMA网络才能覆盖全国95%的城市。倒是电信用户享福了，因为CDMA2000是最容易升级的。下面看看近期的PSP软件新闻。

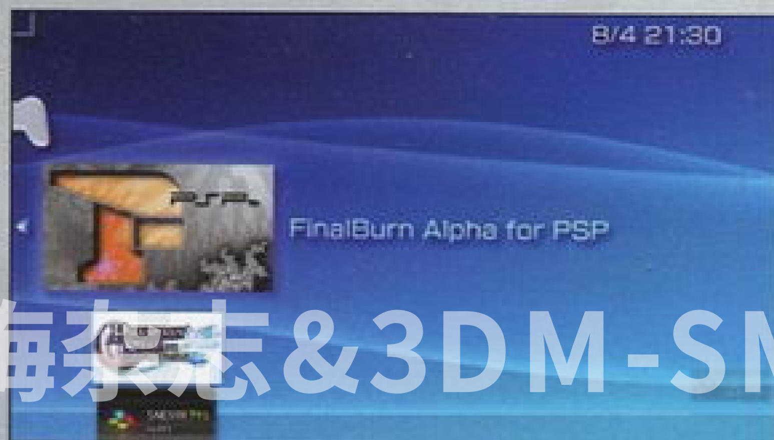
模拟器



FBA新版发布

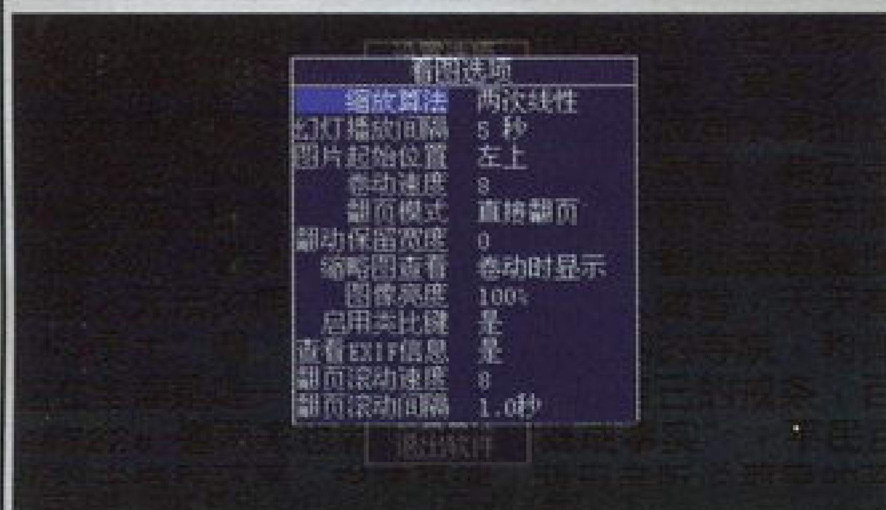


作为PSP玩家，如果还不知道FBA为何物，那可真要被人鄙视了。作为PSP专用的多街机模拟器，FBA以其强大的功能征服了大家。其实，最近推出的FBA均为国人Lbicelyne制作。既然已经被国人接手，那自然应该汉化汉化。2008年12月24日，圣诞节期间，FBA终于发布了V12P2体验版，加入了中文菜单。4天后的12月28日，FBA放出了V12P2正式版，新版加入了圣诞背景图，调整了菜单选项的位置，每个英文选项左边都会有相应的中文解释，简单明了；加入了游戏截图、存档截图和预览功能，游戏中我们可以把喜欢的游戏画面保存下来，保存的画面还可以作为游戏选择时的预览画面，不怕选错游戏了；支持游戏画面横向纵向无级缩放，如果你觉得分数等信息栏碍事，可以放大画面；加入了按L、R键前后翻页的功能。细心的朋友可能会发现，FBA采用的是图片汉化的方式，菜单的中文解释就放在了背景图bg1.png文件上，如果你喜欢，也可以自行更换背景图哦。



xReader新版公开

很久没更新的PSP用电子书软件xReader于1月1日发布V1.1.0-release12版。新版解决了上次保存图像、文件位置更新的问题、打开HTML文件乱码的错误以及待机时死机和操作灵敏度不足的问题，还修复了自动翻页时间变长的错误。xReader原本只打算作为eReader姊妹版发布，没曾想eReader竟然停止开发。如今的xReader早已在功能上超越eReader，成为PSP玩家必备的电子书软件。

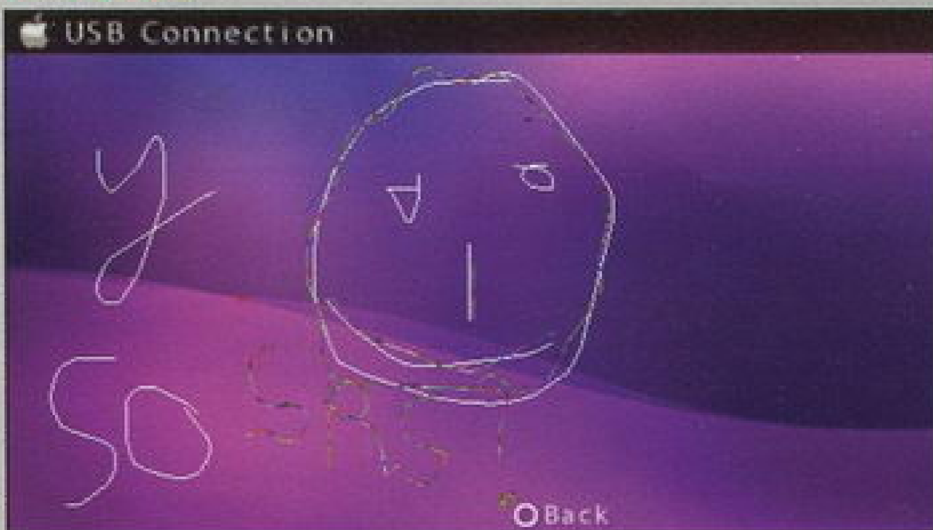


PSPFlashCard新版放出



自07年2月1日放出V0.3版以来，PSP上的卡片记事软件PSPFlashCard就一直没动静。直到20008年12月30日，作者HardHat一口气放出V0.4、V0.5两个版本。新版加入了对card.txt文件的支持，可以对卡片进行分类；支持图片和声音，让卡片不再只是枯燥的文字；采用了新背景图；修复了菜单出现时声音断开的问题。

在屏幕上涂鸦



PSP虽然没带触控屏，但总是有趣的绘图类软件出现。这款名为PaintOnXMB的软件很特别，可以让你在PSP屏幕上涂鸦。可能有朋友会想，它和普通绘图软件没大区别吧。NO，NO。PaintOnXMB支持在任何画面中绘图，包括XMB菜单、自制软件中、看图片的时候。如果你觉得你的背景图不够个性，大可以自己涂上几笔，也可以浏览图片时给某人画上个兔耳朵什么的。PaintOnXMB让绘图摆脱了画框的限制，当然它的运行也不能像普通软件一样。PaintOnXMB采用的是插件的形式，我们要将名为PaintOnXMB.prx的文件拷贝到记忆棒“seplugins”目录内，然后在vsh.txt、game.txt两个文本文件中加入“ms0:/seplugins/PaintOnXMB.prx”，最后进入M33固件系统的恢复模式启用即可。

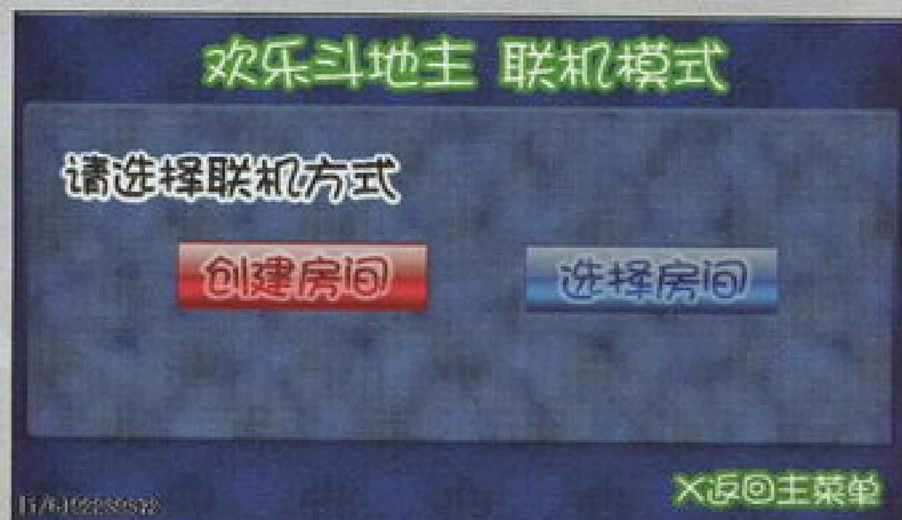
Xplora新版公开



PSP用文件管理器Xplora于1月3日发布V1.8版。新版将CPU频率设定为正常的222MHz，不需要333MHz的高频率，更加省电；拷贝和移动文件时会显示进度条；改进了从UMD光盘中Dump ISO的功能，并加入了对DAX格式的支持；加入了新的动态鼠标，按住□键再按滑杆可以滚动列表；改进了音乐播放器的界面，更加华丽，并能播放OGG格式的音乐；修复了PMF播放器的错误，不会再发生软件重启现象了。Xplora凭借漂亮的界面赢得了不少用户的青睐，不过新版运行仍不太稳定，希望作者能改进哦。

同人游戏

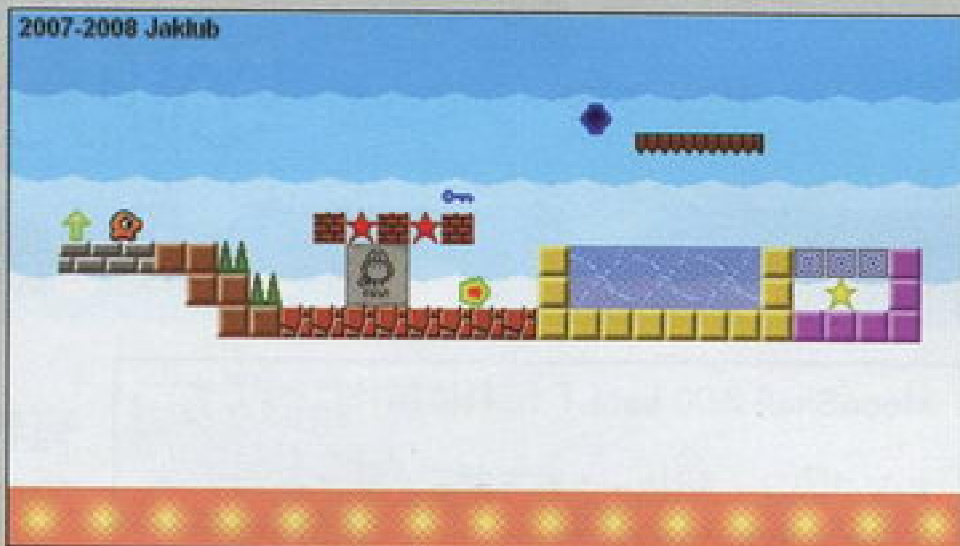
《欢乐斗地主》新版放出



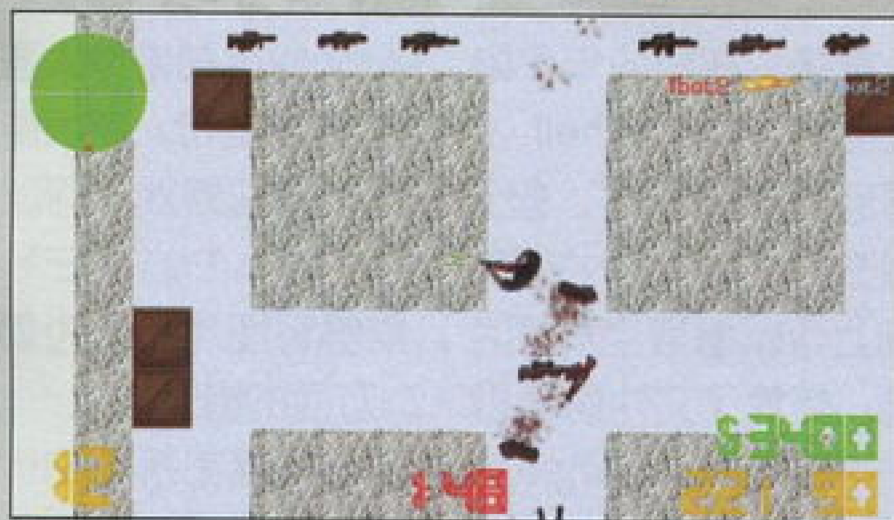
如果要评2008年更新频率最高的自制游戏，非《欢乐斗地主》莫属。作者的更新频度之高让人惊讶，更难得的是每次更新均有好料放出。08年12月21日推出的版本，针对存档、计分、AI、音乐播放四大方面做出了改进。新版解决了载入存档后计分不对的错误以及删除最后一个存档死机的问题，用户可以按START键调出功能菜单来存档并且右下角加入了存档提示信息；将四人斗地主的得分改为农民能得分3倍，解决了无人叫地主的时候当局得分无法记录的问题；改进了AI出牌的规律，不会再出无厘头的牌，并加入了对三顺和3带2强制拆牌的支持；增强了音乐播放功能，采用异步方式读取记忆棒，改善由此引起的程序崩溃现象；解决了向北家发牌方向不对的错误以及一局游戏结束后得分结果显示无法居中的问题。12月23日推出的版本，则修改了存档功能画面不能调出的问题。进入2009年，作者反倒沉寂起来，已有半个月多没推出新版本。希望作者只是小憩，这么好的游戏可别停止开发哦。

《System Trouble》新版发布

PSP上的动作游戏《System Trouble》于12月29日发布R4版。新版加入了17个全新关卡；新增了飞翔道具；加入了西班牙语和意大利语两种语言菜单；更换了背景和菜单；按HOME键能正常退出程序。新版中玩家可以选择耀西游戏，按×键跳跃，只要操纵角色到达金色星星处即可进入下一关。游戏关卡多变而且复杂，要掌握好跳跃的幅度，足足有51个关卡等你去挑战。

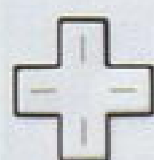


《CSPSP》新版公开



曾火热过一段时间的PSP用动作游戏《CSPSP》于12月30日放出V1.6版。新版加入了简单的载入进度条；可以调节子弹发射速度；购物时加入了金钱不足等警告信息；为角色更换了新的动画；修复了武器掉落的错误。《CSPSP》是一款仿大名鼎鼎的《CS》的游戏，但游戏没有采用3D第一视角，却采用了俯视角，有点早期《潜龙谍影》的味道。游戏的操作比较奇怪，角色移动时武器的位置是不变的，需要用L、R键来转动角色才能攻击不同方向的敌人，这是与其他FPS游戏类似的设定，习惯一下就好了。

记得N年前，就有传闻说索尼会发售带手机功能的PSP。结果，手机版PSP没等来，倒是加入了Skype网络电话。现今，中国也进入了3G时代，不知道手机厂商会推出什么新产品来进行竞争。最后祝大家牛年快来，Happy “牛” Year！



玩转NDS

文 小超　编 宇轩

NDS软件学院

VOL.42

今年春节排到了一月份，加上元旦等假期，让1月份的假日特别多。本地某所高校的假期竟然长达63天，跨度达两个多月，真是惊人。牛年马上就要到了，先给各位读者拜个早年，新年里阖家欢乐，万事如意。下面看看近期NDS软件业发生了哪些大事。

软件新闻

Moonshell新版发布

MoonShell 2.00 beta.1（これは試作
2009/1/9
AM 1:21:00
X/Y ボタン：ボリュームを下げる / 上げる
START ボタン：システムメニュー（環境設定）

L+A/B ボタン：次 / 前の曲を再生
L+X/Y ボタン：バックライト明度変更
R+ 上下左右キー：前方 / 後方 MP3 シーク

L/R ボタン長押し：前方 / 後方 MP3 シーク
L/R ボタンダブルクリック：前 / 次の曲を再生
L ボタントリプルクリック：ポーズ
R ボタントリプルクリック：スタンバイモード開始

/MP3
219 心港王子鸣-陈妃平.mp3
220 心雨毛宁杨钰莹.mp3

作为NDS上最著名的自制软件，Moonshell有着大量的用户群。正是靠着Moonshell，才让广大用户品尝到了掌机多媒体的好味道。数个月没有见到Moonshell的更新，加上Moonlight宣布协助Gbalpha开发M3烧录卡用樱花内核，很多玩家都觉得Moonshell已经走到了尽头。没曾想，在2009年伊始，Moonlight却带给大家大惊喜，Moonshell V2.0版正式发布。新版能够运行自制软件，但无法运行商业游戏；可以浏览IPK文件包内的图片；按住SELECT键三秒以上可以截取当前图片；能够将图片设置为壁纸；修复了文件列表和DLDI方面的错误。

新版Moonshell集合了众多樱花系统的优点，变化不小，比如界面漂亮了很多，文件列表中会显示图标，屏保加入了月份显示，播放DPG视频会在下屏显示相应菜单等等。使用时，按START键可以调出系统菜单，更改文件列表显示方式并进行系统设定或者还原壁纸。如果你还在用老版本的Moonshell，那快快升级吧，相信不会让你失望的。

moonGUI新版推出



NDS用仿Windows程序moonGUI于2008年12月31日推出V0.21版。新版加入了《扫雷》小游戏，用户可以在“开始”菜单中的“游戏”中找到。游戏分为初级、中级、高级三个难度，每个难度的地图面积不同，点击“设置”菜单可以更改难度。游戏完全用触摸屏进行操作，点击小方块可以挖地雷，想插红旗的话需要先勾选“标记”复选框。

DeSmuME新版发布

电脑用的NDS模拟器DeSmuME于2009年1月4日发布V0.9版。注意这次不是非官方的改版哦，而是官方正式版。新版重新编写了接近100%的3D代码，改进了存档功能。运行《仙境传说DS》、《牧场物语 欢迎来到风之集市》，速度很快，声音和画面都很流畅，但部分3D场景无法显示。运行老游戏《超级马里奥兄弟DS》，画面和声音能够同步，声音无断续现象，但贴图仍有错误。

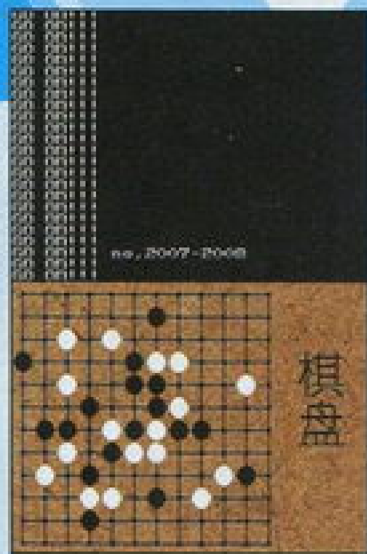


iDeaS新版推出

在2008年12月21日推出V1.0.2.8 Beta测试版后，电脑上的NDS模拟器iDeaS于12月29日放出V1.0.2.8最终版。新版修复了3D图层混合效果错误和VIEWPORT、IPCSYNC、MTX_POP注册问题。作为DeSmuME的竞争对手，iDeaS的表现也不错。试着运行了《仙境传说DS》，画面贴图基本正常，但在部分3D场景中，速度奇慢，甚至只有13FPS，而且有严重的爆音现象。运行《影子传说DS》也有类似情况，速度在20至55FSP之间。运行《幻想水浒传 十二宫》在开头输入文字输入处有贴图错误，进入场景后正常，而且运行速度要快一些，在28FPS以上。如果和DeSmuME相比较，iDeaS对画面的模拟效果要好些，但速度和声音实在不敢恭维，建议游戏时关闭声音。



《五子棋》放出



别以为Reno Studio停止开发后，Willreno就闲下来了。这不，Willreno又有新作品问世——NDS专用的《五子棋》游戏。游戏规则和传统五子棋相同，玩家要用黑白相间的棋子在棋盘上厮杀。游戏时，下屏显示棋盘，直接点击屏幕下子，黑子和白子交替出现，屏幕上方则会出现提示信息。

最近最头疼的就是网速问题，宿舍中配置电脑的学生越来越多，导致校内的网速奇慢，高峰时期好久才能打开一个网页，仿佛回到了用小猫拨号的时代。本来想买个移动或电信的无线网卡，但都是包流量的，还是算了。3G牌照已发，希望国内3G网络尽快建起来，让大家都享受高速无线互联服务。

烧录卡新闻站

VOL.47

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 宇轩

AceKard

厂商：AceKard
网址：www.acekard.com

AceKard2新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：4.13

AceKard小组在12月27日对AceKard2/AceKard2i的系统内核进行了升级维护，此次更新后AK2系列的最新系统内核版本为4.13。

这次更新AceKard小组主要是针对部分游戏的兼容性进行调整，具体修正游戏如下：

·修正了《梦幻之星 ZERO》（3191）在创建人物时的死机问题。



EZFlash

厂商：EZFlash
厂商网址：www.ezflash.cn

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC） 最新内核版本：1.90 open beta7



EZFlash小组于2009年1月8日对EZV系列的内核系统进行了升级，此次更新的内核版本可支持EZV系列的最新烧录卡EZVi，目前最新版本的内核为1.90ob7

新版本内核更改了软复位的默认设置，并解决了部分韩版游戏的软复位启动问题：

·对金手指的保存功能进行了修正，新内核支持保存《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的金手指数据；

·将软复位选项默认设置为开启，新游戏可支持使用软复位功能，无需个人更改；

·针对1.90ob6内核中的用户设置游戏窗口无法显示中文游戏名称的问题进行了修正，新内核支持中文游戏名称的显示；

·解决了《脑白金2》（2540）的软复位兼容问题；

·解决了《维他命 讨论关于食物健康 美食指南》（2796）的软复位兼容问题；

·解决了《忍者镇》（3061）的软复位兼容问题；

·解决了《学研DS：10分钟 每天克服+200》（3070）的软复位兼容问题；

·解决了《贝兹娃娃排队》（3237）的软复位兼容问题。

全面迎接i时代
——EZ5i详尽测评

文 月下雪影 编 米格

NDSi从发售到现在已经经历了两个月之久，从第一块破解了NDSi全新加密机制的AK2i诞生到现在，能够支持NDSi的烧录卡并不多。而近日EZFLASH小组也发布了针对NDSi所设计的全新烧录卡EZ5i，它搭载的即时存档和即时攻略这两个强劲功能，让其作为NDSi上第一款支持“即时”功能的烧录卡产品而备受玩家瞩目，EZ5i的表现究竟如何呢？下面笔者就将通过这篇简短的测评为您揭开它的神秘面纱，让您充分了解到EZ5i的方方面面。

外观包装

EZ5i在包装上并没有沿袭之前的纸盒包装，而是采取了更加直观、简单的塑封包装，这样我们在购买的时候能够一目了然的看清烧录卡中的全部产品。这次笔者收到的测评样品是豪华版，这里面一共包括了伸缩触控笔、高速读卡器和拇指触控笔三种赠品，这些赠品均是由黑角代工制作，赠品的质量还是十分不错的。



◀豪华版EZ5i附赠的东东相当丰富。



◀灰白色的贴纸设计非常素雅。

▼EZ5i和NDSi配合完美。



打开塑封包装，我们可以看到EZ5i的卡带是收藏在卡带收纳盒中的，这个盒子不仅可以防尘、防水，它还能最大程度地避免运输过程中外界环境对卡带造成的挤压，从而能够更好的保护卡带的安全。新版的EZ5i贴纸是重新设计的，灰白的色调显得非常朴素，EZFlash V旁边的字母“i”显得格外瞩目，这也直接表明了新版的EZ5i可以完美兼容任天堂的新掌机NDSi。

卡带的设计和以往相同，采取了正版卡带的超声波封装，卡槽位于卡带的侧面，这不同于其他烧录卡的设计，侧插的好处主要就是可以避免游戏中TF卡的弹出，另外卡带插到NDSi机身中也会更显美观。不过EZ5i的卡槽也有一些令人遗憾的地方，就是并没有采用其他烧录卡广泛的弹簧式设计，而在笔者向官方进行询问的过程中也了解到，EZ5i之所以没有将卡槽设计为弹簧式主要还是出于对产品寿命的考虑，毕竟市面上的很多弹簧式卡槽烧录卡在使用久了之后卡槽都会有松动、损坏的现象，导致microSD卡不能良好地插入烧录卡中。此外，EZ5i的卡带也和其他一些烧录卡一样，有开天窗的设计，不过EZ5i是双核心芯片，所以它的天窗也就多开了一个。但是比起其他烧录卡，EZ5i插入NDSi的过程十分顺畅，芯片厚度合适，并没有挤压到NDS卡槽。

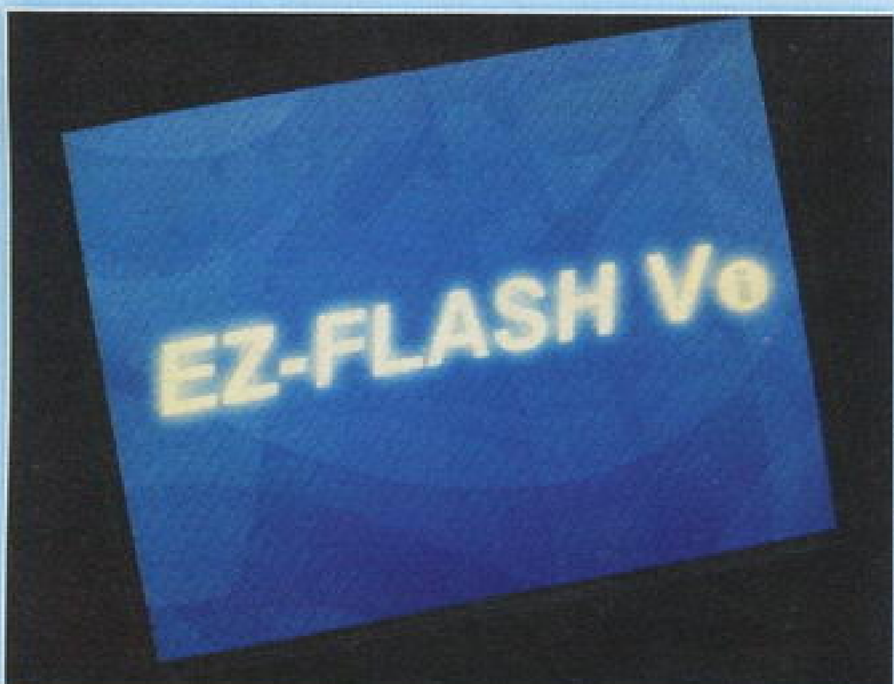
功能使用



▲NDSi主机可直接识别EZ5i。

对于一款烧录卡的综合评价主要还是看它的内核功能到底如何，EZ5i作为首个在NDSi上实现即时存档的烧录卡，其扩展功能引起了不小的瞩目，不过笔者在测试即时存档之前，还是先准备看看EZ5i在其他功能上的表现到底如何。

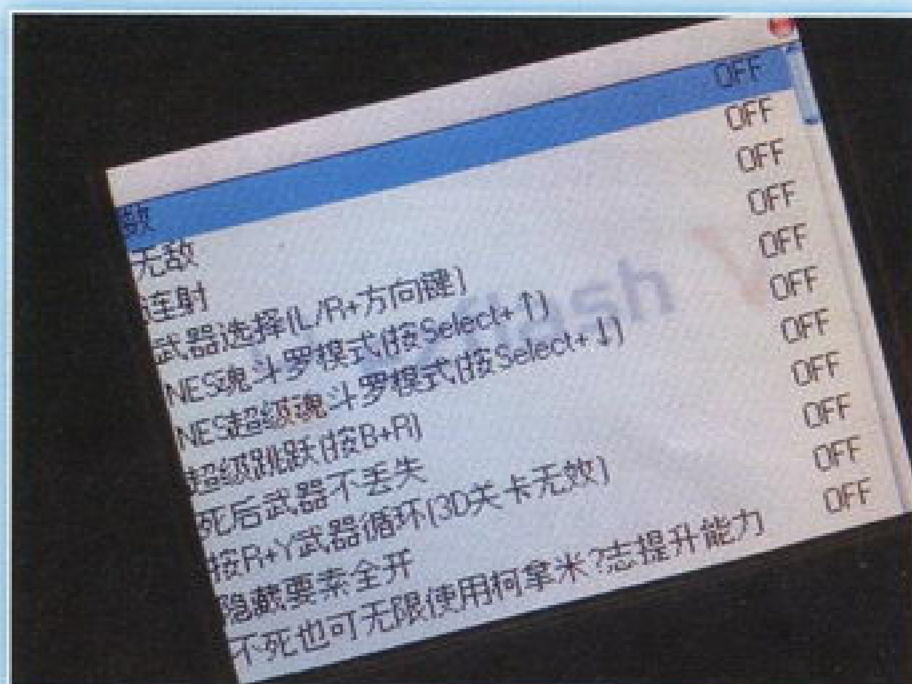
我们先从烧录卡的游戏兼容开始测试，由于SE掌握了烧录卡的运行游戏ROM的方式，所以他们开发的游戏大部分都会对烧录卡进行加密，比如“《勇者斗恶龙》系列”和“《陆行鸟》系列”，因此我们的测试也主要从SE的这些游戏开始。测试时笔者选用了近期的几大问题游戏，像《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》、《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》、《超时空之匙》、《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》等，在测试过程中，这些游戏都没有问题，均可良好运行，正常通关，由此看出EZFLASH小组在产品内核的更新速度很快，能够兼容最新游戏。而对于一些老游戏，



▲全新设计的启动LOGO。

笔者也测试了一些，例如“《恶魔城》系列”，《大合奏》两作和一些“《马里奥》系列”游戏，和上面一样，测试结果比较满意，《恶魔城》没有卡帧、死机的现象，《大合奏》也可以正常创建8MB的存档，不过创建时间会比普通存档时间长，《马里奥赛车DS》、《新超级马里奥》这些经典游戏也都可以正常运行。在测试游戏的整体过程中EZ5i兼容性表现出色，很多烧录卡需要靠金手指来运行的游戏，EZ5i只凭内核就能顺利过关，让玩家用起来更加方便。

接下来是EZ5i的金手指测试，测试前了解到EZ5i的金手指引擎为双引擎，即CHT、ARDS两种格式的金手指文件全部可以使用，这比起其他卡带的金手指来说又是一项

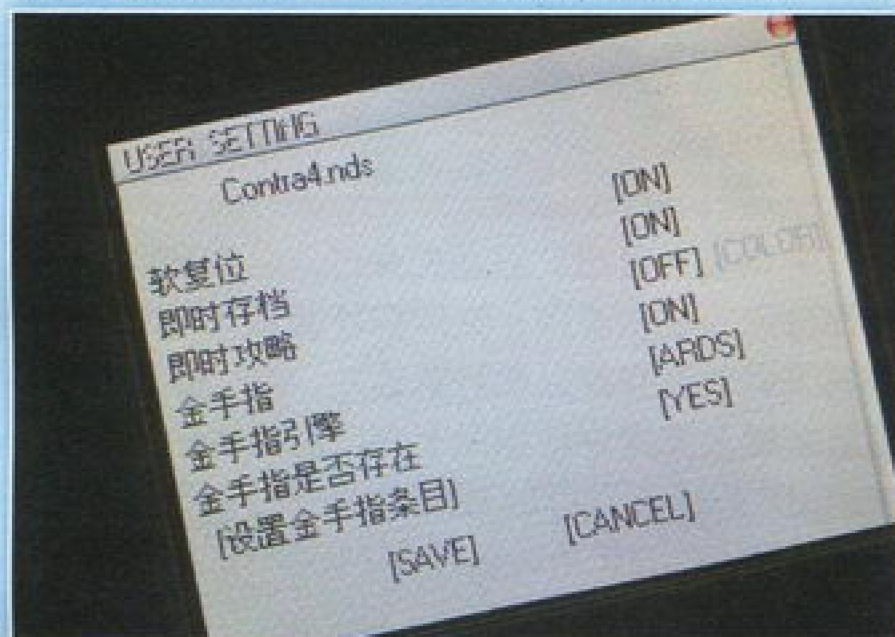


▲金手指数据选择界面。

进步，毕竟CHT格式的EmuCheat码有着最庞大的资源，而且可以通过模拟器自行制作金手指文件。而AR码则是目前NDS上最广泛使用的金手指数据格式。EZ5i能够同时支持这两种代码绝对是再好不过的事情了。笔者对同一个游戏使用两种金手指文件做了详细的测试，测试的结果是两种代码各不影响，可以自行选择读取，使用起来都很正常，不会遇到加载金手指时死机或者开启金手指后无效的问题。此外EZ5i的金手指还能做到实时开启和关闭，即选择需要开启的金手指项目后，进入游戏可以随时开启关闭，只需要通过简单的热键就能进行控制。

软复位对于NDS玩家来说应该也是一项熟悉的功能，用过NDSi的玩家知道NDSi的电源键就可以进行菜单复位，不过这对于

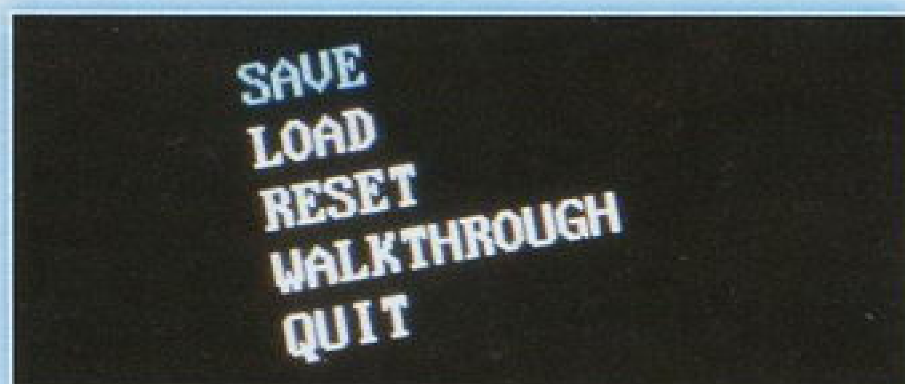
烧录卡来说是远远不够的，因为每次反复按电源键回到的是系统菜单，之后我们还需要重新启动到烧录卡菜单中，多了一个繁琐的步骤。所以即使NDSi拥有官方的软复位，我们还是需要烧录卡软复位功能的。EZ5i的软复位不同于其他烧录卡，它是需要对每个游戏进行单独设置操作的，对于不需要进行复位的游戏，我们可以不去设置，这样的好处是分工细化，但是操作起来不免有一些麻烦，不过据官方透露EZ5i会在今后的内核更新中添加一个软复位的总开关，即开启该开关后，全部游戏都可进行软复位，同时也会保留当前的独立开关，用来单独关闭某一个游戏的软复位功能。EZ5i的软复位兼容性非常不错，不过需要注意的是按复位热键的时候需要按住1到2秒，这样才可以完成复位，如果只按一下就立刻松手可能会遇到复位失败的状况。这是由于EZ5i的内核基于MoonShell编写所致，因此暂时没有办法修正。此外，EZFLASH官方论坛有专门的软复位补丁更新帖，如果玩家遇到不能复位的游戏，去这个帖子下载新的软复位补丁即可。上面也说到了EZ5i的内核是基于Moonshell制作，所以它在多媒体的播放能力上也自然不会出现问题，较常见的DPG、MP3等格式直接放在TF卡中就可以使用EZ5i播放了，EZ5i不需要再使用其他的附加软件，这点设计的比较人性化，很方便第一次



▲详细丰富的EZ5i功能扩展。

接触NDS的玩家，毕竟多一步的操作就会给新手们带来很大的困难，所以化繁为简才应该是烧录卡设计的方向。

最后对于最受瞩目的即时存档和即时攻略，笔者也进行了详细测试，EZ5i的这项功能可谓是相当强劲，使用之前需要现对游戏进行设置，在游戏的专属菜单开启即时存档功能后在游戏中按软复位热键就能呼出即时存档菜单，第一项SAVE就是对当前游戏状态的保存，笔者的测试游戏主要选择了高难度的动作游戏，像是《恶魔城 被剥夺的刻印》和《N+》，测试时发现存档都比较正常，大概用10秒左右，读档个别可能会有所问题，就是在读档时的游戏画面和存档时的游戏画面是不同游戏环境时，比如《恶魔城》我们在迷宫中进行存档，如果在标题画面就读取，有一定几率会造成花屏的现象，但是在迷宫中读取就没有任何问题了，



▲游戏中的即时存档功能选单。

《N+》也是如此，也就是说EZ5i的即时存档的读档过程中尽量要保持和存档环境一致即可。笔者用EZ5i的即时存档打出了《恶魔城》全部的BOSS无伤勋章，《N+》也使用即时存档完美通关。对于3D游戏的即时存档功能，通过《使命召唤 战火世界》测试了一下，同样没有问题，读取十分流畅。即时攻略的使用和即时存档类似，也是在游戏选单开启该项功能后在游戏中按软复位热键呼出，即时存档的文字可以在游戏选单中设定，整体表现比较完善，没有任何问题，此外EZFLASH小组还透露说今后还可能会加强即时攻略的功能，以即时攻略可以完美加载图片为目标。

总结

EZ5i无疑是目前市场上功能最强大的NDSi烧录卡，但它的价格却并不昂贵，这使得EZ5i成为了当前市场中最具性价比的NDSi烧录卡。而EZ5i也可完美的使用在NDSL和NDS主机上，这样对于没有NDSi的玩家，EZ5i也具有很大的吸引力哦。

双内核启动——M3DSR官方中文樱花内核使用教程

文 寰仔
编 米格

简介

从传闻到日文版放出再到中文版正式发布，Gbalpha小组邀请MoonShell作者MoonLight制作的这款传说中的革命性烧录卡内核官方中文版在经过近半年多的跳票后，终于来到了我们的面前。樱花内核广告语是“触摸就能做到，触摸就能明白”，新内核与iPhone相似，采用全新概念的触控操作和华丽的系统界面，并加入效果更为出色的多媒体播放功能，之前我们就为大家介绍过日文版的简单实用方法。而这次正式发布的中文樱花内核自然无法在除M3DSR以外的烧录卡上运行，并且与原版内核整合在了一起，采用双内核形式发布。但与之前的汉化破解版相比，内核独有的游戏功能、真正意义的中文支持实在强大得让人汗颜，下面我们就来一起看看它的使用方法吧。

内核功能



1.关于樱花内核的安装，M3DSR用户只要登陆GBAlpha网站下载最新内核M3SAKURA_A02，解压到存储卡根目录下即可。正如我们之前所说，M3官方发布的最新内核已经将传统内核与樱花系统双内核融合在了一起，玩家只需要开机时进行选择启动即可。

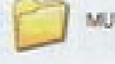




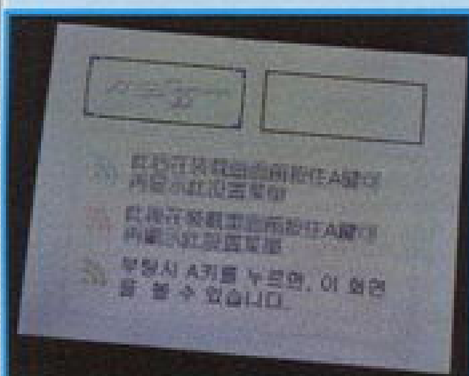




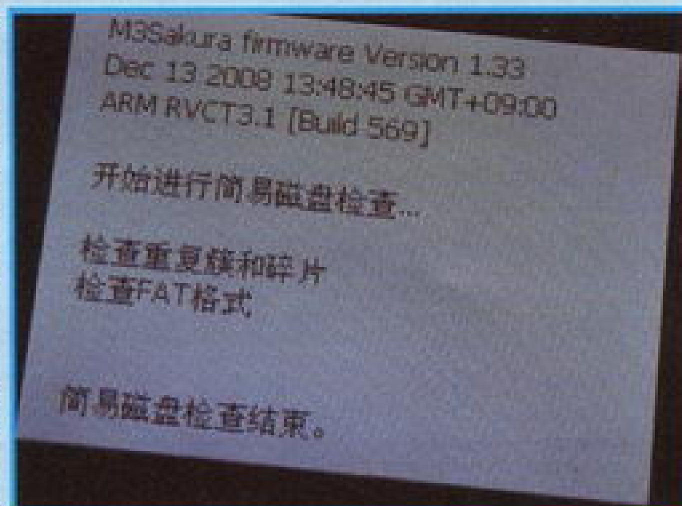




2.由于樱花内核并不像传统M3DSR内核那样通过文件夹来对各类型文件进行识别，而是一个彻彻底底的microSD卡文件浏览器，接下来我们可以在microSD卡下随意创建目录，然后根据目录分类，将TXT文本、DPG电影、MP3音乐、JPG图片和NDS ROM复制到存储卡中。M3DSR本身支持大容量microSDHC卡，因此在硬件上也为樱花内核媒体功能提供了丰富的存储空间做保障。

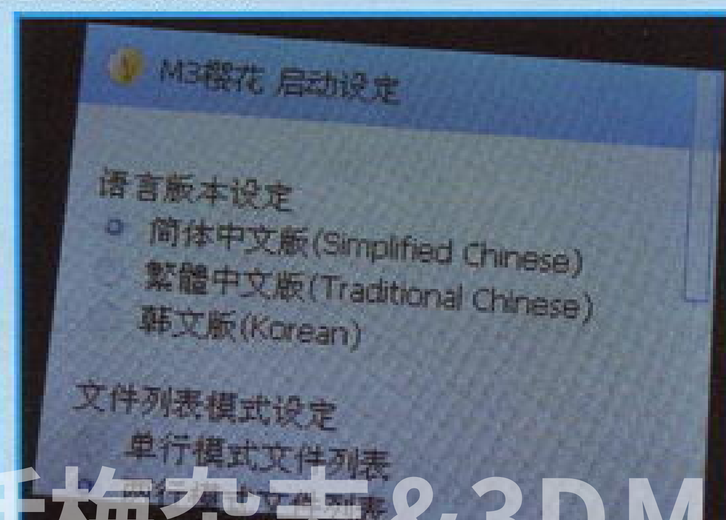


3.完成拷贝工作后，就可以将烧录卡插回NDS主机了。启动后我们首先需要按A键呼出M3新内核的内核选择界面，然后选左侧M3Sakura按钮，点A键继续。

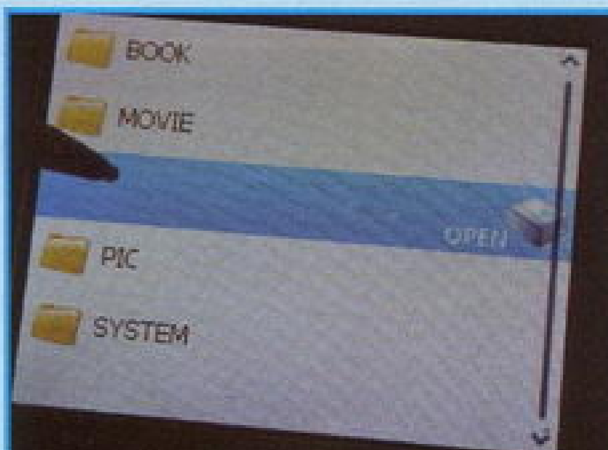


4.启动后首先是磁盘扫描，樱花内核内置磁盘检查工具，而这时上屏则是华丽的M3Sakura的LOGO动画。

5.内核启动成功后首先会进入启动设定，下方选项分别为语言设定、文件列表模式（可选择单行缩写或双行全文件名两种模式）、启动磁盘扫描、播放按键及触控声音以及下次启动关闭启动设定，完成设定后点击下方OK按钮或START键进入系统。选择错误也没有关系，之后按下START键同样可以找到这个设定页面。



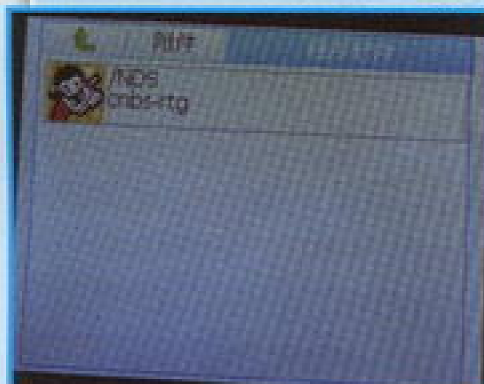
6.默认系统界面中上屏显示着时间和操作说明（操作说明其实是一张背景图片），下屏则显示着文件浏览界面。可以看出，中文正式版樱花内核的主题做了一定修改，感觉更加朴实了一些。浏览界面中NDS ROM会以游戏图标+文件名的形式显示，而其他各种媒体文件则会以各自对应的图标表示，内核无法支持的文件则默认不显示。接下来要说的就是下屏浏览界面的触控操作了，上下拖动可以滚动文件列表，选择一个文件左右拖动就会出现当前将要执行的操作文字。选择一个文件夹向左或向右拖动，就能够打开该文件夹，选择一个文件向右拖动或双击为按照对应方式开启文件，向左拖动则为文件相关设定。比如NDS ROM文件，选择后向右拖动就会直接启动ROM，向左拖动就会进入ROM启动设定页面。樱花内核的拖动效果非常华丽，而且操作流畅、简单，每项操作过后还都是渐变动画式的效果。当然，除了拖动外，我们还可以通过按键进行操作，而且按键操作的功能将更加丰富。按键及对应功能如下表。



按键	功能
十字键上下	移动光标
十字键左右	跳过5个文件快速移动光标
A键	打开（选择文件夹时）/启动（选择文件时）
B键	返回
X键	增大音量（选择文件夹时）/进入文件相关设定（选择文件时）
Y键	减小音量（选择文件夹时）/进入文件相关设定（选择文件时）
SELECT键	进入快速启动列表
START键	开启设定页面
L+X/Y键	调整NDSL背光亮度等级
L+十字键左	显示内核MP3播放控制器
L+R/L+十字键右	下一曲（针对视频、音频播放时）
R+十字键左右	快进快退操作（针对视频、音频播放时）
R+L/L+十字键上	播放/暂停
L+十字键下	循环模式选择（针对视频、音频播放时）

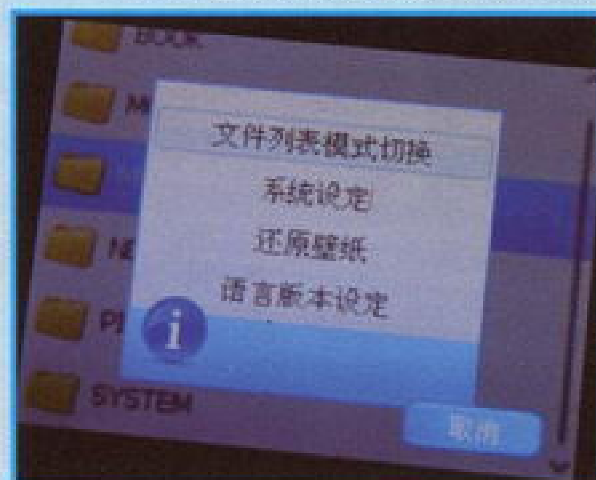
7.樱花系统最为人性化设计的一点就体现在它出色的屏幕保护功能，系统界面无操作响应10秒就会自动进入屏幕保护界面，这时上屏显示时钟，下屏背光自动关闭，按任意键或点击屏幕后就会返回系统界面。

8.在系统界面下按下SELECT键会进入快速启动列表。程序软件部分会自动在下屏列出最近启动的NDS ROM以及自制软件，上屏则会显示当前选择ROM的信息以及对应存档文件信息。这里虽然无法进行拖动操作，只能进行点击，但单击会直接启动ROM，按住不松则会进入ROM设定页面。



9.除了最近启动列表外，点击“附件”按钮还能进入辅助程序列表，里面包含两款常用程序，分别是磁盘检查以及闹钟设定。再次按下SELECT键则会返回文件浏览界面。界面与界面切换都使用了半透明效果，看起来非常舒服。

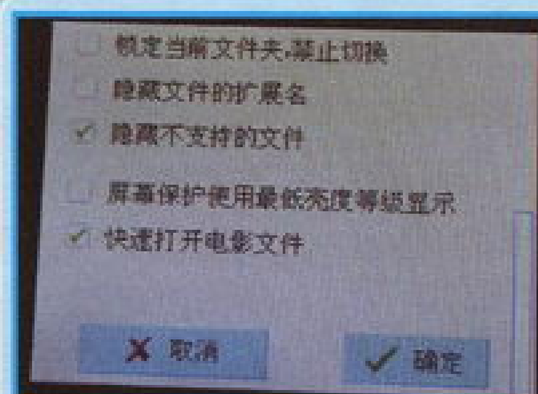
10.下面我们再来按下START键开启系统设定菜单。按下按键后你会发现系统界面上下屏画面都会变虚变暗，仿佛放到后面一般，而只有下屏中央弹出的选项菜单变亮。



11.第一项功能依旧是文件列表模式切换，与启动菜单设定相同，选择单行后文件列表图标更小，但下屏所能显示的文件数也更多。选择两行显示图标更大，更适合滑动操作。



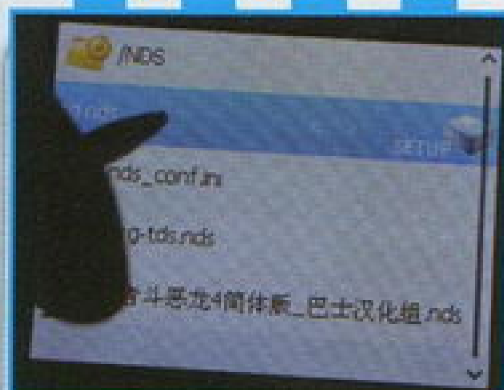
12.第二项是樱花系统设定，可以设定樱花内核的各项功能，大部分功能大家应该一看就明白，其中“允许启动时自动打开收藏夹”一项选中后，进入樱花系统就会自动打开SELECT按键所激活的快捷菜单，这是为了方便大家迅速进入上次所玩的游戏；“锁定当前文件夹，禁止切换”选中后，将无法进入子文件夹或返回上一级目录；“隐藏不支持的文件”一项其实就是文件过滤功能，这样我们就无法在文件浏览器中看到那些樱花内核无法支持的文件了。中文正式版要比早期日文版少了一些无关紧要的设定。



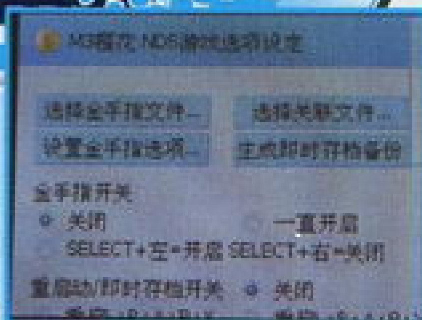
13.选项页面第三项为壁纸还原，在浏览图片时我们可以为上屏指定背景图，如设置了自定义背景图，选此项可还原回主题默认背景图片，也就是那张写满快捷操作键的图片。



游戏功能

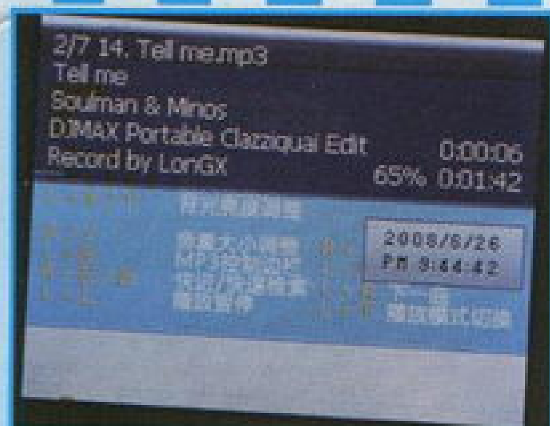


1.中文正式版是破解过的内核，也就是说提供了完整的NDS游戏引擎，而且包括了M3DSR标准内核所有功能，还无需像使用标准的M3DSR内核那样将ROM放置在指定文件夹中。在文件浏览界面选择ROM文件，向右拖动就会以默认配置开启游戏，而向左拖动就会进入游戏设定页面。



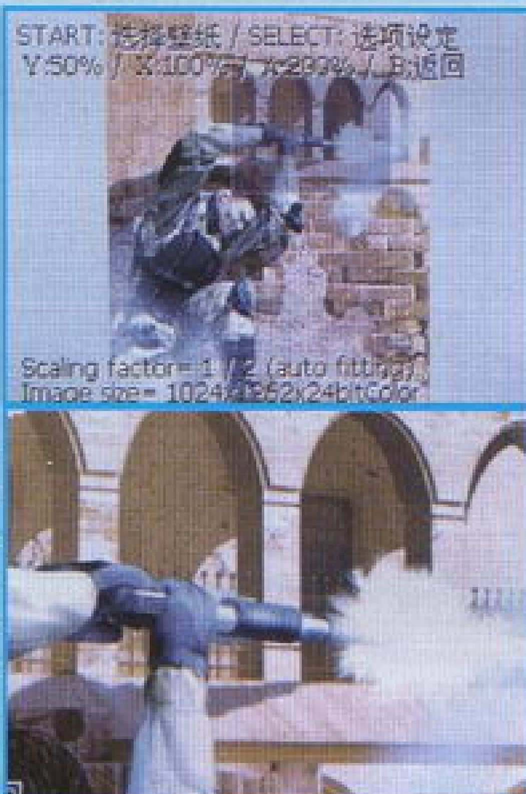
2.接下来我们看看游戏设定页面，它与M3DSR标准内核的游戏设定功能完全相同，只是图标不同，用过M3DSR内核的玩家应该都不陌生。同样支持金手指、慢速、即时存档功能，其中最下面一项运行模式实际上是Download Play功能选择，顶部的“生成即时存档备份”按钮是生成多即时存档所需的档位文件的。“选择关联文件”则是将原内核中GBA联动功能移到了这里，只要插了GBA扩展卡或SLOT-2烧录卡，就可以选择GBA ROM，并将其载入SLOT-2端，与之后启动的NDS游戏完成联动要素。完成设定后点击右下角运行，即可保存设定并开始游戏。

多媒体功能



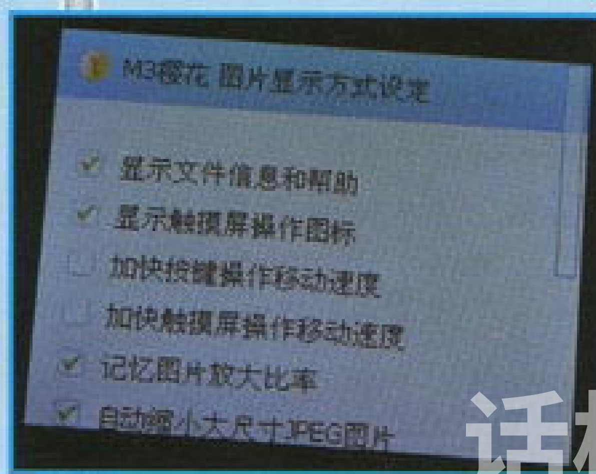
1.樱花内核最引以为傲的就是它的多媒体功能。首先我们来看看它的音乐播放功能，樱花内核下就可以直接播放MP3、OGG、WAV和TTA格式的音乐文件。播放的方法非常简单，在浏览界面选择音频文件向右拖动就能开始播放，上屏会显示当前播放音乐的信息，之后就可以通过之前介绍的热键来以当前播放音乐文件夹为播放列表进行快进、快退、下一曲播放等操作。按下X键或向左拖动音乐文件会在下屏右侧显示播放器操作界面，点击顶部的AUTO可以将播放器界面锁定在右侧不自动消失，点击底部按钮则可以切换循环播放模式，至于中间三个按钮的功能就不用笔者多说了吧。另外，在当前播放的音乐文件的文件名背后还会显示音符图标进行标示。樱花内核支持后台播放功能，在音乐开始播放后我们还可以同时进行其他操作。

2.除了音乐外，樱花系统还内置了图片浏览器，可以直接观赏BMP、JPG、PNG等格式的图片文件。选择图片文件向左或向右拖动就可以打开图片了。这时上屏会以全屏模式显示图片，并以灰色区域表示当前下屏浏览的图片区域。上屏还列出了操作说明和图片信息。下屏我们可以移动图片区域，点击左上、右上图标还可以进行同目录上一张、下一张图片切换，点击左下角按钮可以缩放图片。在按住L键后，我们可以通过触控笔快速移动当前放大图片显示区域，对于一些解析度过大的照片浏览起来就方便多了。除了上面建介绍的操作按键外，各操作键功能如下。



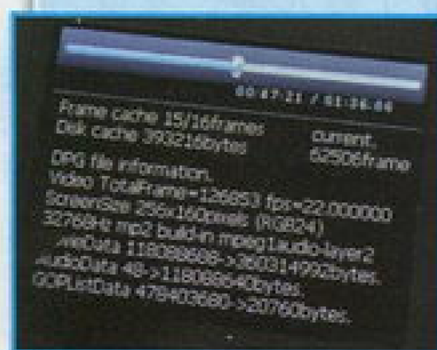
按键	功能
十字键	移动下屏图像区域
X键	下屏显示为100%原图大小
Y键	下屏显示缩小到50%
A键	下屏显示放大到200%
B键	返回文件浏览界面
SELECT键	进入图片浏览设定界面
START键	当前图片下屏显示区域设定为上屏壁纸

3.在浏览图片时按SELECT键进入浏览设定，其中最下方的几项还能调整设定壁纸后的一些效果。



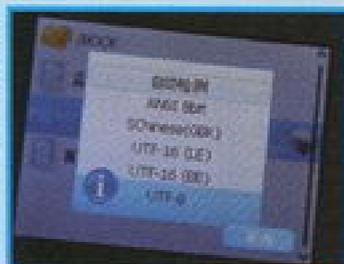
4.樱花系统最引人注目的还有它的视频播放功能，MoonLight作者在樱花系统中整合了最新的DPG播放引擎，播放更流畅，画面更细腻，而樱花系统视频播放界面也一定让你爱不释手。它采用全图形化按钮，配合点击操作，任谁都能玩转这款播放器。点击右下角的灯泡图标可以调整NDSL背光亮度。播放器在影片播放时还会自动将下屏操作界面关闭，而且关闭时下屏会渐渐熄灭，开启时也会渐渐变亮，华丽得没话说。

5.点击左下角的文件图标还会出现文件详细信息以及播放状态。



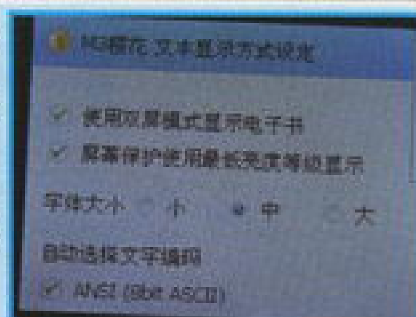
6.除了听歌、看图、视频功能外，中文正式版樱花内核支持中文内码，看电子书自然也不在话下。

7.选取电子书并打开，首先会提示选择文本编码方式，自动检测即可。



8.打开电子书后，上屏首先显示按键操作提示以及当前阅读行数等信息。下屏显示文本。将下屏图书内容向上拖动后，则会自动覆盖掉上屏，实现双屏幕阅读。

9．按下SELECT键后会出现读书设定菜单，可以调整字体大小、编码等信息。

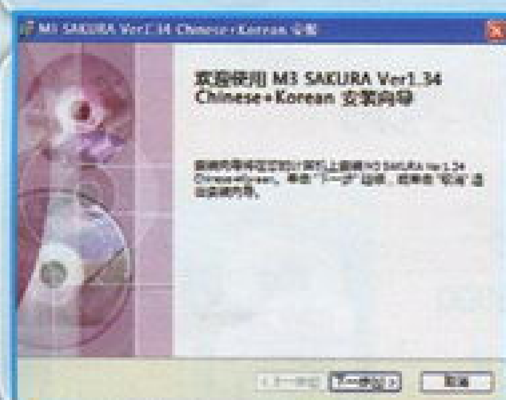


DPG视频转换

配合中文版樱花内核的发布，Gbalpha小组还发布了DSM视频转换软件（樱花版）最新V1.34版，新的视频格式不但压缩率更高，还拥有更好的色彩还原度，令NDS的视频播放效果更上一层楼。可这种格式的片源我们应当如何获取呢？最简单的方法当然是自己来做啦！

1.从网站上下载GBalpha_NDSMovie_Asia_V1.34压缩包，解压后里面是一个安装包，双击进行安装。





2.根据提示一步步完成安装，之后开启程序即可。

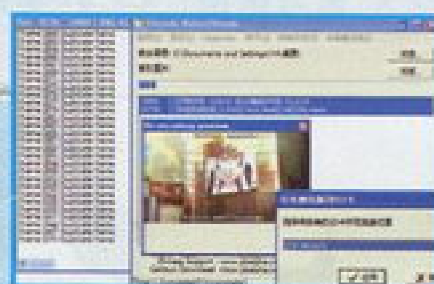
3.我们只需要将想要转换的视频文件拖入程序界面的空白区域程序就能自动开始转换过程。另外右上方的浏览按钮可以用来更换转换后生成DPG文件以及索引图标文件的目录，上面的Language菜单中还可以选择程序界面语言。不过在开始转换前还是先让我们来简单看一下转换设置。



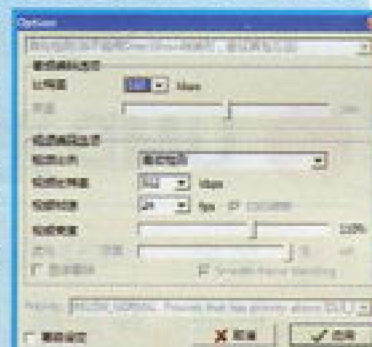
4.插入microSD卡，点击最右侧的“安装樱花版”按钮，我们可以选择microSD盘符安装樱花内核。



5.转换视频过程中点击“显示”按钮，可以查看转换记录以及视频预览窗口。



6.在视频开始转换前选“选项”，就可以设置转换的码流等信息了。玩过视频转换的玩家应该对里面的选项都不陌生。首先我们需要勾选左下角的“高级设定”才能调整所有设定项。页面最顶部是转换模式，一般选择“自动检测”即可，但遇到有些视频无法转换时可以选择“用ffmepg来处理视频”试试，这种方式会对视频进行预转换，所以转换速度会非常慢，自然不建议选择。接下来的设定项首先是音频编码，比特率和音量功能就不用多说了。下面是视频编码部分）。第一项“视频比例”是压缩后的视频画面比例，一般选“自动检测”根据片源自动侦测即可。“视频比特率”和“视频帧数”越高自然效果越好，但文件体积自然也就越大。勾选“自动调整”会根据片源对帧数自动进行调整。接下来的两个滑杆条分别用来调节亮度增益和画面模糊，以便适应NDS屏幕显示，接下来“图像翻转”和“Smooth frame blending”选项则是反转画面和平滑帧与帧之间过渡的。最后还有一项“Priority”用来设定转换软件的优先级，下拉列表中从上到下优先级也是从低到高，优先级越高转换速度自然越快，但可能会导致其他程序进程过慢甚至电脑呈现假死机现象。推荐大家按照如图设置进行配置，配置好后按下“应用”按钮后回到程序主界面，再拖入视频进行转换就会依照玩家的配置生成DPG文件了。DPG文件复制到存储卡任意目录中，在樱花内核下打开即可播放。



结语

M3SAKURA双内核的诞生，无疑为M3DSR用户带来了全新享受，而强大功能背后我们看到的是Gbalpha对产品售后服务的坚持，希望其他烧录卡厂商也能秉承这种服务态度，不要让R4事件重演才是。

硬件短消息

栏目主持 宇轩

无意中在Xbox Live发现了《洛克人9》，虽然为全新游戏，但画面和声音却完全仿照FC时代的8位机。下载了试玩版，光是片头音乐就欣赏了好几遍。看惯了画面绚烂的游戏，偶尔怀怀旧的感觉也不错，希望能出现更多独具味道的游戏。春节将至，先给大家拜个早年。下面看看节前有什么新周边上市。

PSP配件箱

文 就爱360

品名：PSP Pro Gamers's Kit
种类：配件
出品：Intec
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：26.99美元

过年了，如果收到一台PSP做礼物，别忘记购买PSP配件箱哦。这个看似旅行箱的东东中，可是装了不少配件，有PSP用的耳机，连线还是可伸缩的哦；有UMD光盘盒，可以放入数张UMD光盘；还有车载电源，汽车上不用担心PSP没电了。当然，你还可以把PSP放到箱子中保管。



PSP蓝色透明保护壳

品名：クリスタルシェルP3
种类：保护壳
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-3000
官方价格：1029日元



上次我们介绍了为PSP-2000和PSP-3000制作的透明保护壳，这次我们再介绍一款同类产品，不过这是专门为PSP-3000准备的，而且不再是白色透明而是蓝色透明，特别适合喜欢蓝色的朋友。保护壳仍是为各种按键预留了空位，UMD光驱盖处则采用了可掀开式设计，不会妨碍光盘取出。不过，蓝色透明也有不好的地方，那就是玩游戏时画面也会偏蓝，如果能将屏幕处的塑料壳做成白色透明就好了。







UMD光盘盒套装

品名：UMD Game Cases
种类：保护盒
出品：Logic 3
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：9.99美元

虽然PSP早早地被破解，但不少玩家仍对UMD光盘情有独钟。甚至有些老游戏的UMD光盘还不到百元，很有收藏价值。光盘多了，自然要好好的放起来。Logic 3推出的UMD光盘盒套装则是为手头有大量UMD光盘的玩家准备的。光盘盒的设计简洁，采用PVC工程塑料，硬度很高。每个套装中有6个光盘盒，盒的颜色不相同，有白色透明的也有黑色透明和黄色透明的，足可以满足你的口味。



PSP保护套



品名：	フラットポ　チポータブル
种类：	保护包
出品：	HORI
对应机种：	PSP-2000/PSP-3000
官方价格：	700日元

对于索尼为PSP豪华版原配的保护套，玩家们褒贬不一。有人认为保护套的保护性不强，PSP容易掉出，但也有人觉得拿进拿出PSP很方便。这款HORI出的保护套则完全借鉴了索尼的原版产品。不过在开口处配以橙色的边线，让整个保护套靓丽不少。另外在保护套内部，厂商还内置了松紧带，可以防止PSP掉出。







PSP软套



品名：	シリコンプロテクタP3
种类：	保护套
出品：	ゲームテック
对应机种：	PSP-3000
官方价格：	1029日元

如果想让PSP获得全面而周到的保护，还是买一个保护壳或者PSP软套好点。PSP软套并没有将方向键以及游戏按键的地方镂空，只是将滑杆处以及喇叭处、挂绳处做了留空处理。这样做的确可以防止按键的磨损，但却带来了手感的下降。另外，屏幕处别忘记贴膜哦。







NDSi保护贴纸



品名：	インナ　ガードフィルムi
种类：	保护贴
出品：	リンクスプロダクツ
对应机种：	NDSi
官方价格：	504日元

NDSi的机身娇嫩，但很多玩家只注重外壳以及屏幕的防护，什么包包啊，保护膜，但唯独漏掉了机身正面，像喇叭附近、十字键附件的防护。长久下来，这些地方也会有细微的划痕，手经常接触的地方不仅会弄脏，甚至还会被染色。NDSi保护贴纸则可以将机身正面上、下屏周遭好好地保护起来。贴纸分为3张，分别贴到上屏、下屏十字按键处以及下屏游戏按键处。产品采用抗菌材料，虽然是透明的，但有磨砂的感觉。







掌机市场扫描

差不多过年了，乌冬在这里给大家拜个早年，祝大家红包收到手软，游戏玩得尽兴。另外在新年里有购机计划的朋友，也别忘记继续关照我们的市场扫描栏目哦（笑）。好，下面就让我们来看看最近的掌机市场行情吧。



栏目主持／乌冬



沈朗 广州

元旦假期终于给沉寂了一段时间的广州电玩市场带来了可观的人流，双65纳米Xbox360和软破解的Wii在节日期间成为了卖场里的主角……各位读者朋友你们没看错，这里的确是掌机市场扫描栏目，上面这段话真实地反映了节日期间卖场的情况，为啥会这样呢？因为可破解的PSP断货了。由于长时间无新的破解技术出现，加之被炒高的PSP-2000库存终于见底，导致元旦期间在广州卖场内能看到的PSP-2000就只剩下美版的深蓝色套装，价格报1590元，且无人问津。各店家也把平时显眼处的PSP促销广告换成了Xbox360的，更有店家打出了“买新版Xbox360送大礼，便宜过买PSP”的口号来搞促销。无破解无销路这个潜规则，真实地反映着国内这个处于亚健康状态下的电玩市场的走向。

在前几次的市场扫描中与大家分享了翻新机和换壳机的辨别方法，这次继续和大家说说官方翻新机与二手换壳翻新机的区别，何谓官方翻新呢？对手机市场有认识的朋友对“14天机”这个词应有所耳闻吧，官方翻新就等同于这个范畴。在国外比较规范的电玩市场中，消费者是享受着14天对商品不满意可退货的权益，退掉的机器返厂后经过重新检修和测试后确保无质量问题就再次上市销售，因为是已经有用户用过的“二手货”，并且在国外有法律规定二手产品是不能当全新品出售的，否则将会面临被起诉和重罚，所以这些重新上市的机器被贴上“返厂机”的标签在市面上打折销售。当这些机器通过特殊的渠道进入国内后，某些商家就会撕掉“返厂”的标示后当成新机来卖，虽然和换壳翻新机同为二手之流，但其翻新是在官方工厂内进行并受过产品出厂检验，品相和质量绝不是国内山寨翻新流可比。如果急于在这段时间入手PSP的朋友，选择主机的顺序应为美版套装、韩版机、官方翻新机。PSP-3000一直维持在1180元～1190元这个幅度，在完稿时网上传来消息，应用某游戏漏洞破解了官方加密的程序“斯巴达”出现，并成功运行了自制程序，虽然暂时还不能运行ISO，但这表示破解的脚步又向前迈了一步，让我们耐心等待吧。

第二款支持NDSi的烧录卡DS TTi上市，市面上报价为115元，使用方法和AK2i相同，和老版TT使用同一内核。虽然没有AK2i开天窗的凸起块，但经笔者拆解后居然发现里面的某个地方用上了被俗称为“牛屎块”的廉价芯片，使用寿命上注定要打个折扣。该卡上市的重大作用就是把AK2i的身价拉下一截，使得其跌到了135元。等过段时间R4i、EZVi上市后，烧录卡市场又要面临新一轮价格大战，当然，得益的始终是我们消费者。受假日经济的影响，NDSi小涨20元，黑白两色分别报1390元和1380元。NDSL金属粉报1050元，黑、白、银三色报1030元，行货iDSL全线维持在998元的价位。





元旦过后可破解PSP-2000的全套价格已经突破了惊人的2000元大关，要知道这样的价格已经足够入手一台次世代家用机了，而且即使在这个价位上也存在着大量官方或山寨的翻新主机，从按键到面板，从主板到液晶屏，里里外外每一个零件都可以在以旧换新后成为“全新机”被摆到玩家眼前，对于这个时期准备购入PSP-2000的玩家来说，着重考虑的应该是商家的信誉，在实际选购时也要抱着鸡蛋里挑骨头的心态来观察主机的成色，毕竟价格方面已经很难有下调的空间了。PSP-3000同样处境尴尬，一些商家为了促进PSP-3000的销量，不断向消费者鼓吹3000型即将破解的消息（尽管我们都知道这件事还遥遥无期）。PSP-3000配8G卡全套价格在1480元左右，如果再算上一张正版UMD游戏的话，价格为1750元，不破解的前提下这样的配置相信在春节期间会成为玩家首选和市场主流。北京市场的《MHP2G》280元，《铁拳5 暗黑复苏》220元，《乐克乐克2》320元，《异说 最终幻想》390元，给想购买PSP-3000的朋友做一个参考。

破解后的NDSi市场反应冷淡，很多玩家似乎没有急于更换手中的主机，不过这也和前一段时间主机的价格较高有关，随着R4i、EZ5i进入烧录卡市场，全套主机的入手价格已经有了一定的下调，最重要的是玩家不必为“翻新门”所困扰。

最后补充一点，每年临近春节的惯例就是存储卡货源紧缺、价格上涨，而且商家在对质量有问题内存卡的处理上也会有意拖延，建议大家在购机时不要心急，最好将游戏试好后再结账，减少找后帐的麻烦。





子阳
西安

“PSP又涨价了”，这是最近听到了最多的抱怨，当然涨价只是针对PSP-2000来说。之前最便宜的金属蓝套装的价格也已经涨到了1680元，其他颜色的机器也是越来越少，市面上黑色PSP-2000几乎已经绝迹了。现在市面上卖的PSP-2000大部分都是美版，价格高得离谱，白色、银色基本都在1650元。从长远来看，如果PSP-3000仍然不破解的话，PSP-2000的价格还会继续涨的，建议想买PSP的玩家可以不用再等了，尽快入手，早买早享受。

再说说PSP-3000，最近在DA官方论坛首页的广告页面放出消息，说新版的蓝电可以刷PSP-3000，不过到底能不能破解，对PSP-3000的影响也不大，毕竟3000型的机器货源充足，反而对TA088_V3主板的PSP-2000的价格影响还大点。现在PSP-3000的价位在1250元，三种颜色没有差价。

记忆棒方面，16G MARK2组棒终于跌破了300元大关，大部分商家报价290元。8G MARK2为120元，新上市的8G极速卖150元。前段时间有人爆出SONY的8G组棒都是TF加“马夹”的改造品，关于这个问题，笔者认为大可不必担心，因为其本身就是组棒，而且也有售后保修服务，只要数据不会无缘无故丢失和速度有保证，其内在的构造也就无关重要了。

NDSi有了烧录卡后，销量似乎也没有想象中的那样的大卖，走访了不少的商家，都说销量和烧录卡推出前变化不大。发售了一段时间，NDSi的价格也趋于稳定，市面报价1450元。因为竞争对手的出现，之前价格居高不下的AK2i也便宜了不少，卖150元。而新出的DS TTi包装和之前的相比没太大的变化，价格在165元附近。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（8G）	MSD（4G）
广东广州	沈朗	1180	1590	998	1050	1380	90(M2)	43(M2)
广东深圳	久圣电玩	1280	1750	1100	1050	1480	100(M2)	60(M2)
北京	绿洲电玩	1280	1750	1050	1060	1430	180(M2)	100(M2)
陕西西安	快乐多电玩	1250	1680	990	—	1450	150(HG)	—
安徽合肥	顶点电玩	1200	1800	1000	880	1450	90	60
哈尔滨	鑫星电玩	1200	1530	1030	800	1360	120	60
福建厦门	快乐多电玩	1260	1620	1080	950	1480	150(HG)	80(HG)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1000	1400	150	60

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

漫展见闻











模型U盘登场



■坐在台座上的高达感觉像在充电。（笑）



■鲁邦三世则附带了一把手枪。



■高达造型的U盘附带了光线枪和盾牌。



■模型U盘为严肃的工作环境增添了一份色彩。

相信大多数人第一眼看到下面的内容都会以为接下来要介绍玩具，其实不然，这其实这是由日本的电脑配件厂商Buffalo推出的模型U盘系列，厂商很好地将U盘和模型结合在了一起，使得小小的U盘除了能用来装载数据资料外，还具有模型的观赏性。

这两款U盘的造型相信应该没有人不知道，值得注意的是这两款模型U盘都是可动的，并且可以通过附属的配件摆出各种动作。U盘的USB接头藏在模型的背后，当要接驳电脑的时候，只要将模型的腿部向前弯曲，USB接头就会露出来，非常方便。如果是USB口旁边位置比较窄的台式机，也可以专用的延长台座来接驳，接驳电脑后的模型感觉就好像坐在了沙发上，非常有意思。

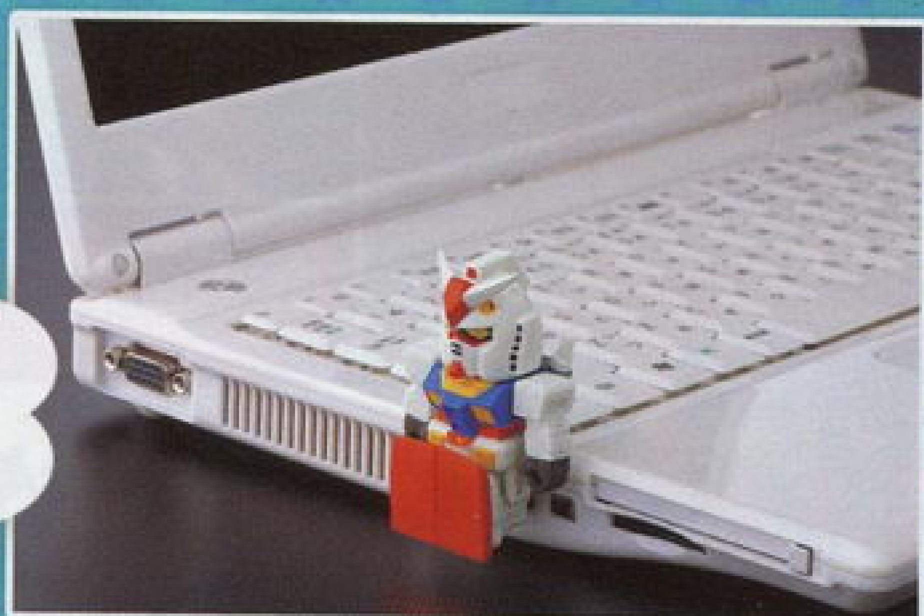
















胧月： 作为一名忠诚的……

乌冬（飞腿）： 我真的忍你很久了！

武器之首！好折凳！

周星星说过，折凳藏于民间，平时可以坐着隐藏杀机，就算被警察抓到也不能算作凶器。所以，每家每户准备一把折凳理应作为第一要务。不过，就算是折凳也分为好多种，像宇轩我这么帅的杀手当然要买一把对得起身分的折凳。哎！这把不错，既能当桌子，长得又时尚。老板多少钱？我觉得1000差不多了吧？什么，只够买上面的托盘？算了，咱还是买个木头的吧……

胧月： 这难道不是木头的？





C75开幕，首日到场人数超过15万

半年一度的世界最大OTAKU节日"Comic Market"于12月28日在东京开幕。这几年来，每次的Comic Market均在3天的时间内创下50万人次入场的规模，轻松超越东京游戏展（约20万人）。

展会第一天，以动漫、游戏为主力军，加上特摄、铁道、音乐、娱乐圈等12000个团体、共15万人到场。开场后，人气团体的摊位前就筑起长龙。会场的西大厅是企业场地，约有140家OTAKU文化相关企业出展，搜寻限定商品的FANS和女性COSPLAYER络绎不绝。

展会第二天主要是《家庭教师》、《海贼王》、《银魂》等少年漫画团体和以BL为中心的女性向同人志团体，第三天则是原创作品和男性向成人级作品。展会期间萌物无数，偶尔也可见废宅们的自嘲身影，下面就来感受一下热烈的现场气氛吧。



▲"ニート"（NEET）、"废"都不是什么好词，这位老兄光明正大地表明自己的NEET身分，除了自嘲外也含有向不理解御宅生活的所谓"正常人"的抗议。



▲现场的雪莉露女王COS，看看后面裹得严实的观众，可见COSER们的辛苦与敬业。



▲这四位当然也是不可能缺席的了，一部OVA就将姐妹花捧上"萌战"的冠亚军双宝座，领导也纷纷表示萝莉脸高中生有效推动了地方经济发展。



▲经典永不褪色，悟空显得不太起眼，倒是天下第一比武大会的现场解说颇有白石稔的风范。



▶凉宫春日特别饭团，口味不少，再一看价格……

乌冬： 求男性向作品无修正下载。



七武器之首 Plus！好折桌！

某人说过："杀的最高境界就是不杀！"所以，咱们不能老是打打杀杀的，救人才是重点。这把折桌你平常看是一个桌子，斜过来看还是一个桌子，但要是折起来是什么？当然还是桌子了！（群众：我靠！）不过它所宣传的是，在地震的时候，如果你躲到桌子里面就会最大程度抵销外界的伤害，即使房子塌了，它也不会坏。现在生产这桌子的厂商正在与四川灾区紧密联系，准备搞一个试点学校。





胧月： 看样子也不像便宜货，中间能钻进去不？



你想要只狩猎猫吗？

话说在那遥远的怪物与猎人的世界里，有一些奇妙的生物。它们能通人语，可以帮猎人们做饭种田，也能外出狩猎，如果闲来无事，把它们当作宠物来玩也不错。正因为如此，艾路和梅拉路这两种猫型生物几乎成了"《怪物猎人》系列"的吉祥物，出场机会比那些怪物多得多。这不，2009年2月要发售的新手办里就有狩猎猫们的身影。其实这两只猫也不算贵，每只才4200日元……



▼▲白猫拿的是喵喵棒，而黑猫则手持小骨矛，你喜欢打击属性还是斩切属性？



▲小猫们装备着栗子壳盔甲，头顶的小突起是萌点所在。



▲就算是超一流的猎人，也对猫猫的淘气没办法啊。



▲它们脚下的这个东西难道就是传说中的营养菌蓝蘑菇？



▲和白猫比起来，黑猫显得更调皮一些。

胧月： 家有贱猫，《夏目友人帐》第二季开播了，不知道狸追大人还会不会返回啊。

经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

"嗨，我是大力水手，我喜欢吃菠菜，因此我力大无比！"最近上网买了一套打折的《大力水手》正版漫画，看得我津津有味。看书的同时，也很自然地想起了一些和《大力水手》有关的记忆，像是小时侯很喜欢看的《大力水手》动画，还有FC上那款经典的《大力水手》游戏……既然如此，那么本次的主题就来说说"大力水手"吧。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 大力水手

POPEYE

I YAM WHAT I YAM!

大力水手想必大家都不陌生，这个叼着烟斗、爱吃菠菜的独眼水手卜派在美国家喻户晓。在中国，卜派也是较早被熟知的美式动漫人物之一，只是大家更愿意叫他"大力水手"。卜派和游戏界也有一段不解之缘，据说在《大金刚》这款马里奥初次露面的游戏中，本来任天堂钦定的主角是卜派，但由于和漫画商恰谈版权失败，才临时创造了马里奥来代替他。如此看来，若不是卜派的意外落选，很可能就不会有日后叱咤游戏界的马里奥大叔了……

文 Kitor

大力水手 菠菜狂奔

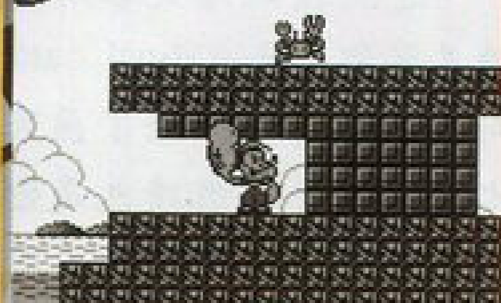
原机种：GBA　模拟器：gpSP　适用机种：PSP


▲争先恐后，你追我赶。

《菠菜狂奔》算是本次介绍的游戏中最"年轻"的一款了，它是2005年由Namco在GBA上发售的竞速类游戏。因为全世界所有的菠菜都被大海巫婆抢走，于是卜派决定为夺回菠菜而狂奔一回，除了卜派，玩家还可以选择奥莉薇、布鲁托或者温皮进行游戏。



在故事模式中，玩家需要控制角色不断奔跑，并在四人竞赛中脱颖而出取得胜利。在前进过程中可以得到各种道具，像是加速用的菠菜、陷害对手用的炸弹等，看上去有点类似《马里奥赛车》，不过遗憾的是游戏中并没有《马车》中那样足以逆转局势的道具，更多的还是一些让领先者扩大领先优势、落后者愈加落后的玩意。除了道具，游戏中还有丰富的交通工具等待玩家使用，从跳跳鞋到滑板，从汽车到小船，无所不包，甚至还有火箭可以骑，但请牢记：火箭会爆炸，乘坐需谨慎。


▲吃到菠菜后手臂会变得粗壮。

大力水手2

原机种：GB　模拟器：Rin/DSboy　适用机种：PSP/NDS

奥莉薇是卜派最爱的女人，但同时也是他人生中最大的麻烦，因为一不小心她就会被布鲁托给劫了去。遇到这种情况，卜派惟一的办法就是不顾一切地前去营救(这点上来说，卜派也算和马里奥同命相怜)，在这款GB的《大力水手2》中，上述的一幕再度上演了。

游戏是典型的清版ACT，玩家操纵卜派在荒岛上追踪被布鲁托劫走的伙伴，这其中有他挚爱的女友奥莉薇、爱揩油的朋友温皮以及养子小甜豆。因为GB机能所限，游戏画面有失水准，空旷的场景显得很是单调。但这毕竟是游戏而不是漫画，所以游戏性才是重中之重，令人欣慰的是游戏的手感出乎意料地优秀，卜派的跳跃、出拳设计得恰到好处。游戏中也少不了卜派最爱的菠菜，吃下后可以在一定时间内所向无敌，再配上经典的动画BGM，玩起来让人热血沸腾。

大力水手 与大海巫婆的作战

原机种：SFC　模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS　适用机种：PSP/NDS


▲与壮汉的单挑。

不仅仅是中国，即便在动漫业发达的日本，《大力水手》同样有着广泛的认知度。基于这个原因，这款完全面向日本玩家的作品在SFC上推出了。除了布鲁托，大海巫婆也是令卜派非常头痛的一个死对头，由于懂得巫术，她比头脑简单的布鲁托更难对付，本作便是讲述卜派与之作战的故事。

游戏并没有一个固定的类型，它包含了TAB、ACT、FTG等许多玩法。比如一开始，卜派在地图上掷骰子前进，这是典型的大富翁玩法；踩到地图上某些特殊的格子，便会进入ACT模式，玩家需要操纵卜派将画面中的敌人统统消灭；而要是在地图上行走的时候遇到了到处乱逛的壮汉，还免不了要来一场恶战，这时候又是FTG的单挑玩法。本作的整体素质较高，画面精美、创意十足，如果懂得日文的话，玩起来会更加有意思。

大力水手 沙滩排球

原机种：GG　模拟器：MasterBoy　适用机种：PSP

不要因为以美女为卖点的《DOA沙滩排球》造成的印象便固执地认为只有窈窕淑女才能参加沙排比赛。不瞒你说，爱吃菠菜的强壮水手也好这一口。

本作是一款讲述卜派参加沙排比赛的游戏，玩家首先需要为卜派选择一个搭档，然后开船前往世界各地参加比赛。初期只能在奥莉薇或温皮中选择一位做搭档，随着游戏的深入，会有越来越多的角色加入。游戏的玩法很简单，只需利用十字键移动即可，两个功能键则充当了跳跃、发球以及接球等功能。由于GG的屏幕较小，游戏时不能完整显示整个赛场，所以为了让玩家看清比赛，镜头会跟随球的位置而移动。虽然是2对2的比赛，但可以操纵的只有卜派一人，我方的另一角色由电脑控制，只是AI低了一些。比赛时卜派会随机吃到菠菜，之后一段时间会大发神威，卜派真是到了哪里都不能缺了菠菜。


◀面对来球，卜派信心十足。

看一看历史发售表，发现《大力水手》的游戏并不算少，但是在主流机种上却并不多见，用“少而精”来形容非常恰当，本次介绍的4款算得上其中的佼佼者了。至于为什么没有介绍FC上那款呢？那是因为它的知名度已经高到足以不用我来介绍了吧…

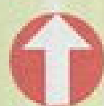


▲FC上永远的经典。



这次我们为大家所选的美图都是来自于uni·sex同人团的作品。除了画风比较唯美外，眼睛也是他们比较有特色的地方。有兴趣的同学可以到他们官网看一下，有不少在亚马逊出售的同人本。

栏目主持 宇轩




宇轩：个人喜好原因，《鲁鲁修》的图收集了两张，各位谅解。


洋葱：我要看可爱的小朱雀！


宇轩：这是男性向同人社团，再罗嗦小心我切了你煮罗宋汤！















漫游CAFE

栏目主持：嘟嘟

“每个人都会因时制宜地使用谎言，面对家人、面对友人，或是面对社会，人们都扮演着种种面孔。不过这是罪过么？真面目为何？欲求前进就离不开人格面具。”

文 宇宙

假面下的谎言
——追忆《反叛的鲁鲁修》

鲁鲁修·兰佩鲁奇

11区私立高中亚修福特学院学生，原布里塔尼亚帝国第十一王子——鲁鲁修·V·布里塔尼亚，第十七王位继承人。在一次偶然的相遇下从神秘少女C.C那里得到了特殊的能力——Geass，对于任何人都能下达命令并使其绝对遵从的力量。为了给在自己年幼时被杀害的母亲报仇，同时为了创造能让妹妹娜娜莉幸福生活的世界，借助Geass，鲁鲁修决意要毁灭自己的祖国神圣布里塔尼亚帝国。

从那天起我便生活在谎言中……

什么是Geass？它是力量？还是一种谎言？我们可否将其本质理解成跟玩游戏时开CM一样？（虽然不一定比CM靠得住）对于一个体能接近于0、不是NT、不是超兵、不能爆种，甚至连一只猫都能把他耍得团团转的高中生来说。要毁灭占领了世界三分之一版图的国家——神圣布里塔尼亚帝国，要建立“不输给帝国的我的军队、人、还有国家”，单单运用他灵活的头脑和出色的军事才能，是完全没可能的。因此，在新宿与C.C的相遇，正是鲁鲁修命运的转折点。Geass成为了他的力量，也成为了隐藏在他魔王面具下的谎言。他利用力量、利用谎言，来实践他的复仇计划。



弥赛亚创造的奇迹

怎样能令一群单纯的恐怖分子，变成一支庞大的军队，同时还要臣服于一位连模样都不能公之于众的神秘人之下，并为其死心塌地赴汤蹈火。名利？地位？金钱？都不是。鲁鲁修，或者说ZERO深知道，要把黑色骑士团团结起来并逐步把势力扩大，最需要的是一种信仰，如同宗教对神的信仰一样，黑色骑士团需要“ZERO拥有能引发奇迹的力量，并能从布里塔尼亚帝国统治下解救日本人”的信仰，让整个黑色骑士团知道，ZERO就是解救大家的“神”。为此，鲁鲁修精心策划了一次又一次的“奇迹”展示其“力量”。

从帝国军的囚车中救出枢木朱雀，局外的我们都知道这是一个破釜

沉舟但不失精密部署的计划，再加上Geass操纵橘子大叔的所为。然而对Geass毫不知情的局中人看来，这根本就是一场“奇迹”；日本解放战线逃亡战中，战舰的爆炸表面看来是日本解放战线跟敌人同归于尽，实际上是ZERO故意把他们当做诱饵引布里塔尼亚军队上舰，然后引爆液态Sakuradite，把两者一并炸个粉碎从而削减后者的战力，提高自己军队士气，并借此机会突击对方本阵；即使到了《反叛的鲁鲁修R2》，ZERO还是用Geass“奇迹”般救出了黑色骑士团的俘虏……一切一切，ZERO心狠手辣的战略手段都被华美的谎言所掩盖，成为“奇迹”，成为信仰，最终被黑色骑士团所崇拜起来。

那些人们……



下国际象棋的时候，想取胜但不牺牲自己的棋子是绝对不可能的。谎言也好、变革也好、叛乱也好，鲁鲁修想要改变世界，失去重要的东西在所难免。正如签订契约时C.C所说，王之力能让你得到力量，同时也会令你孤独。

夏莉

除C.C之外最先知道ZERO真正身分的人，一直深爱着鲁鲁修的人。夏莉的人物形象刻画得可能算不上成功，然而，对她遭遇的描述无疑是最深刻、最令人难忘的。本应与战争扯不上多大关系的女孩，却因为ZERO的计划令父亲成为了无辜牺牲品；本应能和喜欢的男生在一起，却因为知道了不该知道的秘密而被洗掉最爱的人有关记忆；几经波折眼看终于走到一起，却又收到了一份无情的便当，永远离开了人世……鲁鲁修“曾被她的笑容所拯救”，却永远无法偿还他所亏欠夏莉的一切。

尤菲米娅

温柔、善良的布里塔尼亚公主。除了她，ZERO没有主动向任何人交代过Geass的秘密，哪怕在之后的故事里，也可见她在鲁鲁修心中的地位。Geass失控导致了她的死，鲁鲁修比任何人都内疚，比任何人都心痛。但这也令ZERO认清自己并非救世主，也不是弥赛亚，而是一个彻头彻尾的魔王，魔王能做的只有承担起自己的罪恶。因此《反叛的鲁鲁修R2》里即使在自己的好友、尤菲的恋人——朱雀的逼问下，鲁鲁修仍然选择了把真相埋藏于心底。

洛洛

他的存在把故事中谎言和悲剧两大要素得到了完美展现。洛洛对于鲁鲁修来说，只是一个夺去了娜娜莉位置的冒牌货，只是想充分利用完就当破抹布扔掉的棋子。对洛洛来说，明知道鲁鲁的谎言多么站不住脚，明知道鲁鲁心中最重要的并非自己，他仍然甘愿的沉醉于这段亲情所带来的幸福之中，为鲁鲁卖命，为鲁鲁一次又一次发动会吞咽自己性命的Geass。“哥哥一直喜欢说谎，所以那些想杀死我的话，也是谎言吧。”真正重要的东西，总是在失去的时候才觉察到。





遗弃、背叛，一直是鲁鲁修难以饶恕的罪，第一季他努力保护一切想保护的东西，到头来，情况一而再再而三地失控。但正因为这些经历，他才认识到“追求结果的话，就必须舍弃一些东西。”正因为这些经历，他才能否定自己父亲想要建立的虚幻的、没有谎言的世界。就是在“不愿失去”和“不能不失去”的矛盾间，鲁鲁修最终选择了放手，选择了实现“零之镇魂曲”，选择放弃对妹妹“惟独不欺骗你”的诺言，哪怕要带上魔王的面具，哪怕要放弃权利和一切，甚至生命。他放弃给自己背负了所有罪恶的谎言，然后让ZERO——一个只有象征意义的面具，成为真正的救世主，真正的弥赛亚。

“我……破坏了世界……又创造的新世界……”……一尽在他的计算之中。

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

FIRE EMBLEM

火纹大陆

在今天，因为核心向玩家越来越少，新手玩家越来越多，很多号称有着固定消费人群的游戏在销量上也远不如以前。过去那种“某某游戏一出，就有多少多少销量保底”的想法也越来越行不通了。所以广告宣传量越来越大，各个时间段、各个地区都投入大量的广告。在店面也是，每个游戏都在抢着店里货架的好位置，频频地做各种促销活动。同样，为了尽可能让商品显眼，游戏的外包装越来越显眼，封面设计得越来越花哨或者是有特色，特别是那些限定版的包装，美得让你大有种买椟还珠的冲动。没错，这就是市场，想尽了一切办法让消费者购买商品，封面也是这些方法之一。

《火焰之纹章》的封面进化史（二）

火焰之纹章 多拉基亚776

年代：2000

绘者：广田麻由美





▲普通版的封面可以用平庸来形容，而限定版则相当别致。

其实《776》这一作是在1999年发售的，但最初的媒体是店头的拷贝机，需要玩家来花钱拷贝，据说当时拷贝的份数超过了一百万份。不过因为年代久远，现在已很难找到关于当时那拷贝机的图像信息了。现在我们看到的就是在2000年推出的卡带版了。卡带版的封面没有什么稀奇的，就是几位和剧情密切相关的人物一起亮相而已，看起来就是并没太特意地去设计，直接将以前画的作品拿来使用。其实在这里我们要说的是那个传说中的限定版，这个版本可是不一般啊，这是系列史上第一个限定版也是现阶段惟一个限定版，可以说是十分珍贵的，属于系列粉丝必入手之物。如图，这个限定版的外包装是一个制作精美的盒子，里面放着卡带，一张地图等限定物品，可以说绝大多数人都是冲着那个精美的外盒去购买的，只要你再把里面的卡带送还给厂家，那么买椟还珠这一故事就真的在这现代化的社会里上演了。这里可见一个精美的外包装对商品的售卖起着多大的作用。再就是这一作将用了两作的系列人设小屋胜义换成了广田麻由美，而且后来还让广田麻由美将前作《圣战系谱》的人物重新描绘了一遍。所以很多人都曾有过为何两作的人设一样（小屋原案的人物没正式出现在画集和资料集里），但封面的画风却相差甚远的感觉。

尤特娜英雄战记 泪之腕轮传说

年代：2001

绘者：广田麻由美



看到这有人会问了，这里不是讲《FE》的吗？怎么《TRS》也来了，这是怎么回事？之所以在这里提到《TRS》这个非《FE》但却和《FE》有着血缘关系的作品，原因在于这和绘者以及加贺设计的思路有着密不可分的联系。这一作的插画和人设不出意外还是插画家广田麻由美。或许是因为开始独立制作了吧，加贺本人受到的束缚少，思路更加自主了。所以以他的思路，《TRS》人物的造型和装饰显得很朴实，少了那种动画的华丽感，多了份现实感。而广田麻由美也刚好能将他的这种思路表现出来，所以在《776》时期才由她替换了小屋胜义。再说回封面，或许是过于追求内涵而放弃了外貌，这一作的封面设计得十分之差。单白的背景，几个人物在那里摆了姿势就算完工，而且封面里六个人物之中还有个全篇游戏里没露几面的公主，可以用简单之极来形容。或许有人说简单就是美，但过份的简单并不是美，而是根本不重视的一种表现。而此后加贺离去的《FE》也迎来了一个新的开始，《FE》封面的色彩也越来越多了起来了。

火焰之纹章 封印之剑

年代：2002

绘者：金田荣路



这是加贺离去后的第一作，很多人都对这个系列的前景抱着疑问。在这种情况下，各方面的宣传都如法炮制了初代。电视广告使用了最初的那种歌剧形式，就连这游戏的封面也是仿照初代而设计的。金田荣路是个有名的动画作画监督，所以他的画风十分有动画风格，这点从这一作的人设就可以看出来。但是，这作的封面却充满了魄力。我们细看一下，画面整体布局也都是初代的布局，我方主要人物，远处背景是敌方主人物以及敌人的一些大部队。只不过这里设定成了主角的同伴去迎击袭来的敌人了，而主角罗伊持剑立于前面面向消费者。背景的塞菲尔国王和暗黑巫女伊东则充满了神秘感，且因为塞菲尔那眼神漠视一切，没有像初代加尼夫那样一看就是个坏人的感觉，也使得玩家会去想在这个威武的国王身上倒底发生了什么？不过这个封面也有个不足之处，那便是站在罗伊身后的女主角莉莉娜，尽管她的这一站位是效仿初代封面里的希达。但希达当时骑着飞马出现在玛鲁斯身边，让人感觉这就是和主角并重的女主角。而莉莉娜却表情怪异地站在封面的边缘，被罗伊的持剑立姿挡住，完全成了凑数的了，或许只是因为她是女主角才让她勉强挤到了罗伊的身后，没让她和同伴们一起去迎击敌军吧。

火焰之纹章 烈火之剑

年代：2003

绘者：わださちこ





▲▶海外版的封面设计与日版大致相同。

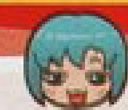
比起前作很显大气的封面，这个前传作品的封面设计得就有些简单了。三个主角依次前排亮相，虽然赫克托尔大哥的人气超然，但在这封面里的确不太出彩。第一主角艾利乌德拿剑的姿势十分抢眼，且那一头火红的头发，让人很容易和前作主角罗依联系在一起。再就是号称系列第一个女性主角的琳，在这封面里出尽风头，虽然排在艾利乌德身后，但那甩起的马尾长发以及那露出的性感大腿都使得男性玩家眼前为之一亮，是否有玩家因为琳那性感的大腿而掏钱包，这我们可真不好断定啊。至于背后的古堡和飞龙的背景则也充其量是应应景，而躲在最后面的妮妮安姐弟则透过他们的动作来表现出自己悲惨的命运。虽然简单，但将前两位主角突出了起来，只可惜第三主角的赫哥只能当绿叶了。顺道提一下，这作起《FE》开始正式发售海外版，不过海外版的封面使用的图也是这一张，只是因为海外版GBA卡带的封盒是竖着的，所以把妮妮安两姐弟从画面最右赶到了左上角去了。

恭贺新春 掌门人

当大家拿到这辑《掌机王SP》时，相信大家都已经放假了，春节也已不远，这里先给大家拜个早年。最近不少朋友来信抱怨说年末大作太多，加上攒了一个学期的游戏，这个寒假不知道该玩哪个好；也有读者来信说，最近游戏虽然不少但却感到没有什么可玩的。实际上无论是不知道该玩哪个，还是觉得没什么好玩的，各位只要盯住自己喜欢的那款或公众评价较高的那款就行。 主持：马修 插图：西瓜树

100辑没收到

我在书店邮购的《掌机王SP》100辑没有来而直接来了101辑，书店老板说你们可能给忘发过来，听到这个消息我很郁闷，可在网上一看竟然全卖完了……你们得补偿我，虽然我不是什么老读者，可近期也打算期期买回来看，我们班另外一个同学前几天还收到了你们邮的明信片了呢，如果让我中奖的话，我还是可以原谅你们的。本故事句句属实，请小编们相信我。 内蒙古 赵成超



马修：在书店邮购的？看起来是你邮购了100辑但是没收到。赵成超同学还是联系下读者服务部吧，询问下收款、发货的情况。电话是0931—4867606

中奖概率＞上交流空间概率？

中特等奖两次了，但一次没上过交流空间呢，难道中特等奖的几率大于上交流空间？还有，我成了真正的“掌机王”了，就我掌机多，朋友们公认的，我天天拿我的 iQue SP 打《绿宝石》的工厂，大家分享才是《口袋》真正的意义所在。I love 《SP》 and PM forever。

北京 Sonic



盲先知：很无语，但我相信，那些上过交流空间但没中过奖的读者朋友们会更无语。



马修：有好游戏和大家分享，确实能感受到不一样的乐趣，最起码在你玩到兴奋时，会有人理解你的兴奋。

大家加油

很羡慕小编们，能够从事自己热爱的工作。初三的生活太过忙碌，每天摸小P也只能等到夜深人静时，玩上一两个小时便匆匆睡下，因为2009年6月我们即将面临中考，不得不减少与小P在一起的时间，怨念啊……

我立志成为一名小编，不要小看我哦，我也是从GB到GBC，再到GBA、SP和现在的PSP一路玩过来的人，6年的“游龄”造就了我对游戏的“钻”劲及“超级夜猫”能力，相信除了语言，其他条件都符合了吧（笑），我要努力，目标——成为一名小编。

Kira



宇轩：初三了每天还能玩一两个小时，已经不错了。



马修：夜深人静时玩上一两个小时……做编辑是需要“夜猫能力”，但不要从初中时代来练嘛。少玩点多睡点，明确了目标就好好努力吧！日后玩游戏的时间多的是。

学习是越来越紧张了，小编们是越来越努力了，我是越来越忙了，但《掌机王SP》无论如何是不能落下的！小编加油！自己加油！等考完大学，我会来看你们的！

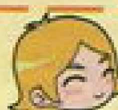
太仓 SiMoN



马修：大家加油，小编们等着各位考生的好消息！

我已经是高三学生了，很少能抽出时间来看《掌机王SP》和打游戏了，学习压力之大我想各位小编应该都明白，但我还是坚持每辑都看了。101辑送的日历上说今年高考的考生都会交好运，希望啦，祝福我们毕业生吧！

天津 穆林



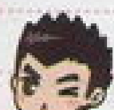
乌冬：看得出同学们是下了很大决心的……大家加油！



雷伊：过完年回来高考考生就进入最后的冲刺阶段了，还是那句话：前途要紧，该放下的趁早放下。当然也不是说一个考试就能决定人的一生，最后在这里祝各位考生都能考出自己的理想成绩。

首先祝各位小编新年好。2008年我还是比较幸运的，不仅有了GF，连小P都到手了，回想之前两手空空的样子，真是感慨万千啊。2009年还要继续加油，GF就不要再多了（我也不敢再要新的），掌机方面希望能攒钱把NDSi纳入囊中。

太原 范佳磊



雷伊：小编在这里恭喜你，左手美女右手掌机，真是羡煞旁人啊，用现在流行的话来说，范读者可以称得上是“人生的赢家”了。2009年让我们一起加油，祝更多好运陪伴在你以及其他各位读者的身边——等等，画中的人为什么是我？



第一次写信就回答问题，明显就是冲着奖品来的，我太不厚道了。但是这是我已经养成的习惯，像作业之类的，都是当天布置当天做完，因为第二天同学们还等着抄呢。

上海 王晨

盲先知：这让我一下想起了上学的时候，一到放寒暑假，几位好友就在一起给作业分工：擅长数学的，擅长英语的，擅长物理的……到了最后几天，几个人再聚在一起"交流"一下各自的"工作成果"。不过到最后的结果就是开学之后全体被老师拉去教训……



乌冬：有些时候，为了对付作业大潮也只能出这种下策。不过还是提醒一下吧，抄作业的结果很可能和某人一样会被老师教训的哦。

《掌机王SP》100辑首发日

话说今天是《掌机王SP》100辑到书的日子，中午下课后，我就早早地到校内的书屋去等候，到达后发现已有3名同好赶在我的前面到达，后来又多了20多位校友排在了我的后面，我们共同的目标只有一个——《掌机王SP》100辑！后来老板终于把书拿出来卖了，我是第4个买的，当我底气不足地说出"老板，4本"的时候，后面的同学都用利剑般的目光齐刷刷地对着我，因为老板大概只拿到20本……现在想一下，游戏机的首发大概也是这样吧？而我莫非是传说中的"黄牛党"？

《掌机王SP》终于迎来了自己的100辑，我自己也陪伴《掌机王SP》走过了4年的岁月，总是岁月变迁，但有一样东西不会改变，那就是胧月的性别永遭怀疑！

中山 徐楚欣

LIKY：《掌机王SP》上市时真有NDSL、NDSi那样的盛况……

乌冬：书店老板应该也很高兴吧。

马修：除非你转手卖高价的话，否则还真不算"黄牛党"。

盲先知：4本……是帮同学带的吗？

洋葱：可怜的月姐姐……

为什么……

圣诞节刚过，不知小编们有没有收到礼物，我已经17年没有收到了，一个人孤苦伶仃的，在圣诞节那天晚上涂鸦，第二天就被勤快的城管给刷了……为什么我这里的城管那么勤快？为什么我没有收到圣诞礼物？为什么让我上掌门人？为什么？这是为什么？

江苏 小白

洋葱：圣诞节的礼物嘛……关键是圣诞节并不是中国的本土节日，因此就没有了长辈在圣诞节送小孩子礼物的风俗啦。不过可以和朋友互相赠送礼物啊。先尝试一下主动给朋友们赠送礼物吧。

马修：那啥，我从来不质疑涂鸦的艺术性，但是也不觉得城管把墙上涂鸦刷掉有什么不对……实在想涂鸦，在纸上画吧。

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！

现在的闪存卡制造商（山寨厂）真是越来越黑了，竟然用小容量的与大容量的进行“偷龙转凤”，我强烈鄙视这些黑心无良的制造商，还有那些制假贩假的经销商，BS、BS……



胧月：产业不正规终究给奸商有空子可钻，这个年代可不能相信什么商标了。不管买啥，一定要拉个懂行的去。

说实话，看到100辑的攻略预告后，兴奋一阵后就犯嘀咕：这回的攻略不会没有剧情吧。不过看了后就相信，小编们会努力的！当我看完100辑后，我对小编们的努力成果感到满意，这么厚道的内容编编们的辛劳可想而知，在此向你们表示感谢。虽然做小编很辛苦，但看了招聘条件后，让我和死党陈子卿确立了那十五年都还模糊的理想，就是大学毕业后到《掌机王SP》当小编，虽然条件比较高，但当上后即使辞职也可以凭从业经验来当个白领。而且《掌机王SP》是我见过小编离开最少的游戏书刊了。



最近天气转凉，温差较大，小编们注意身体，别为了读者们累坏了身体，最后祝小编们工作顺利，万事如意，圣诞快乐！

茂名　周良



马修：说实话，比起其他公司，我们的招聘条件并不高……不管怎么说，有了目标就加油吧。



宇轩：其实小编本身就是白领，所谓的白领么……就是那么回事。

大家来找碴

责任人　乌冬

为什么市场扫描栏目里 GBM 的报价要 1400 多块？那真的是 GBA 的加强版吗？难道是我搞错了？

广东　莫漠



乌冬：晕哦，美编排版的时候套了以前的版，再加自己校稿不认真……其实 GBM 位置是以前 NDSi 的报价，给各位读者带来不便，真的十分抱歉！乌冬下次一定改正，大家千万不要跑去店里买 1000 多元的 GBM 呀。



米格，QQ上谈……

众小编好，这是我买的第一本《掌机王SP》，看了以后觉得很不错，决定长期购买！（一见钟情？）最后祝《掌机王SP》越办越好，人见人爱，车见车载！（小声说：被米格拆解的3000还在不？有意收购，价格QQ上详谈，我的QQ是……）

宇轩： 我怎么觉得这封信最关键的地方是再最后两句……

米格： 拆解的PSP-3000属于公家财务啊，米格可不敢和读者做这样的地下交易哦。

意见二则

这辑送的游戏压缩包里有下载网站的广告链接……模拟游戏的部分希望可以像《PSPe族》那样用文本文档写一下简单的用法，有个压缩包解压出来的是一堆bin文件，不知道怎么玩。

加时赛之星

LIKY： 好提议，下辑我们就解决！

提个建议，希望把当辑光盘收录的全部游戏名称都打在盘面上，不然每次都要翻书上的目录很繁琐，尽量多给点空间在盘面上吧。还有就是希望有汉化补丁可以附赠，日文苦手的福音啊。

darkwave

宇轩： 盘面上有目录啊……汉化补丁嘛，我们直接送的汉化游戏，不是连打补丁都省了？

小小大阴谋

最近努力学习中，游戏很少玩了，真怕有一天和自己挚爱的游戏疏远了，这种心情，复杂啊！还有最近在努力让女友也喜欢上动漫和游戏，她原本是不喜欢的，小编们谁有高招，能尽快让一个不热爱这些的人喜欢上这些呢？

内蒙古 陈宇飞

宇轩： 其实每个人都是可以找到自己喜欢的游戏类型的，毕竟游戏最大的一个特点就是“模拟现实”，所以建议你先找到你女友现实中的兴趣爱好吧，这样才能找准突破口有的放矢啊！（比如爱宠物，那就是《任天狗》咯！）最后祝你的“大阴谋”早日实现！

你一言我一语

请问怎样用金手指将我的人民币调成999999999。

韶关 小亨

盲先知：要使用这条金手指的话，先要按L键+R键呼出“现实专用版”金手指界面，然后输入……什么？你说看不到界面？那在下就爱莫能助了……

希望有的小编能改变下造型，有的一看印象就……

姜伦

马修：我说啥来着，并不是所有人都上镜……

话说宇轩、米格、马修、软饼干和鸟冬，是来自XX特殊部队的？

余伟杰

马修：来自于不同时期不同地域的勇士们。

感谢小编们从高中一直陪我读完大学，因为你们我才感觉到，我不是一个人在打机。

苍紫

马修：苍紫同学多看来比较孤单，多来信、多和大家交流吧。

咱高中生抽点时间不容易，隔了很长一段时间才难得买一本《掌机王SP》，哇塞！已经101辑啦！于是我下定决心作忠实读者，开阔我的“掌机眼”。

John

马修：好吧，我承认刚才我把“掌机眼”误打成了“长鸡眼”……

101最不喜欢的：掌门人那篇天才论让我深受打击……

林辰

马修：我也深受打击啊，可如果真是那样，人家也确实是天才啊。

我喜欢《PSE》和《WE》，最喜欢AC米兰队，不知小编有没有喜欢玩的？平时喜欢哪些球队？

杂草

羽纹：最近闲暇时间玩了下《PES2009》，惯用球队是英格兰，貌似小贝的能力又稍微有所下降，泪奔……

小编们太不厚道了。明知道好多人买游戏机会被宰，小编们应该带领我们向前挺进啊，我真希望小编那能邮购PSP与NDS……

新疆 田野

马修：邮购的话，去淘宝找信誉高的网店买吧，记得用支付宝哦。

麻烦《油细鸡》的同仁帮把这张送到《SP》，感激不尽！

0字节

马修：信会直接送到《掌机王SP》，0字节同学不用担心。

各位小编们好，请问谁最喜欢数学、地理、天文等呢？

卢冠丞

宇轩：略懂天文，其实米格的数学很强大。

先祝小编们新年快乐，可是元旦的到来也表示期末考试将至，这次考试我要考出最好的成绩，小编们为我加油！

林灿坡

马修：话说林同学考得怎么样啊。

什么时候《掌机王SP》才能换上正确的日本汉字？

洪文锋

马修：怎么说呢，排版软件用的字体显示不了那些日本汉字，只好用可以支持的简体字代替了，望各位理解。

希望多写点PSP的内容，经常看书和DVD上都有很多NDS的内容，但PSP的很少。

杨晋懿

马修：前段时间PSP游戏确实太少，小编也很无奈……还是那话：请大家理解，小编们不偏袒任何主机。

高二了，看到高三的前辈们紧张的学习气氛，由此激发了我认真学习的决心，我决定从现在起，一天只玩一小时掌机。另祝小编们圣诞快乐！

江苏 纣王

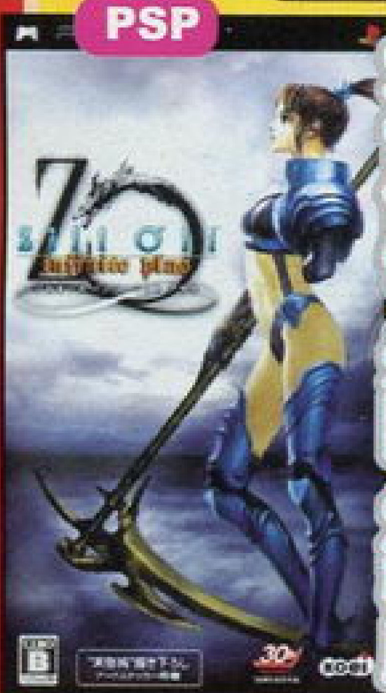
马修：其实一天一小时掌机对很多人还都是奢望呢。



下辑预告

《掌机王SP》104辑 2月中旬上市

详细攻略预定！



龙士传说 无限 加强版



世界传说 光明神话2



女神异闻录 恶魔幸存者



最终幻想·水晶编年史 时之回声

levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

新年好！新年好！大家看到本辑《掌机王》的时候，都已经过年回家了吧。可惜时候未到，宇轩找了好几天都没在论坛上找到有关过年趣事的帖子，只好拿个刺激的帖子出来吓吓人啦。

楼主：klose

http://bbs.levelup.cn/showtopic-741876.aspx

世界上最吓人的娱乐项目

观音坐莲



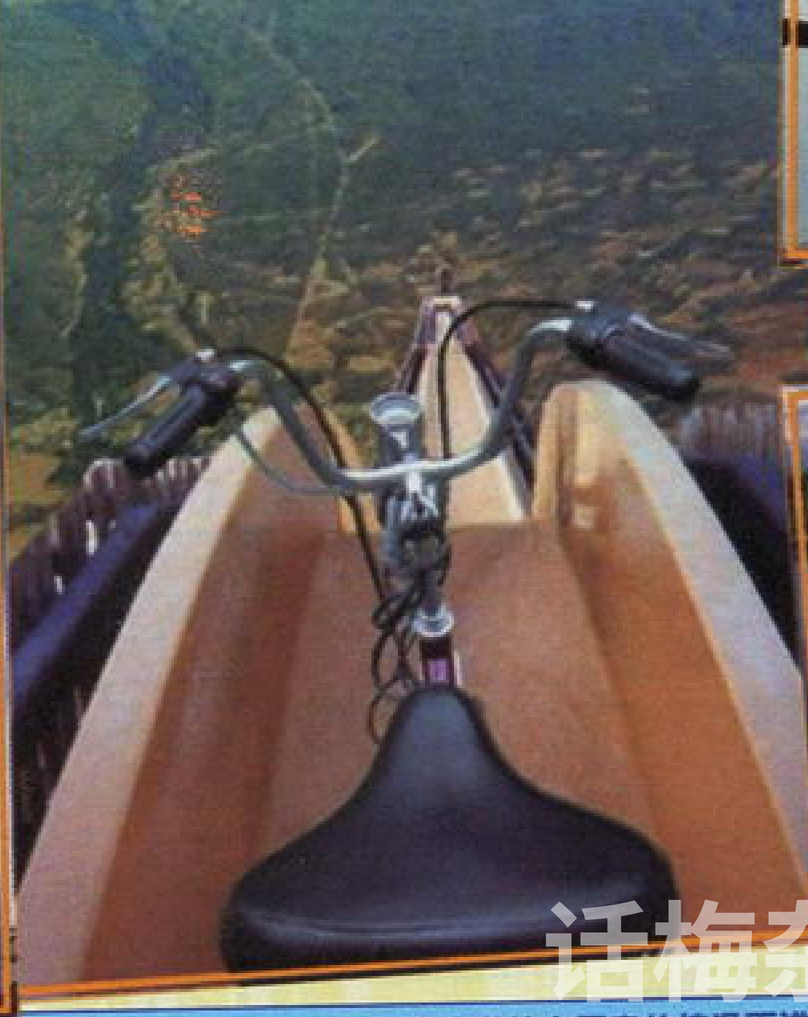
人肉螺旋桨



升空电梯



死亡电单车



云霄飞车



火山地狱艇



（完整内容请参看论坛原帖）

热点大家谈

102 辑热点话题馈之 PSP2 与 PSP-4000?

信息时代让玩家们可以更快捷地得到各种消息，但其中也不乏真假难辨的传言，上次 PSP、NDS 两大主流掌机推出新型号的传言最终为真。而不久前，Eurogamer 又援引来自“发行商渠道”的内部消息说，索尼已经在研发PSP的后继者——PSP2，而下一版本的PSP，也就是PSP-4000的推出日期也已确定……本辑，我们就来围绕传言的真实性及PSP2、PSP-4000这些来展开讨论。

传言也是一种造势手段，时机成熟了，再正式确认。没准传言都是官方搞出来的

yh1986

不管真假，等 PSP2。

XFZFREEDOM

还在用着1000的飘过，心血来潮再换。

有栖ギンジ

至少在同一段时间内，有其一就不会有其二了、4000估计还只是在改进方面下功夫，而希望PSP2将会有大变化，才对得起这个“2”啊，但无论哪个，都很期待。

燃烧の斩舰刀

等出来了看看再说，没出来之前一切都是空谈。

ō小恶魔ō

PSP2，观望下先，惯例刚出来的新机没有买的价值，等游戏多了，价格便宜了再买。

神的领域

我晕，3000 才入手不到两个月。

十六夜の YUI

糟糕，我的 1000 还是没坏。

chenyinlong

4000 比较靠谱，PSP2 是个后手，Sony估计轻易不会明确，毕竟新规格新机能还要让市场适应一段。

darkwave

希望新版PSP做得会像NDS一样是合盖式的，这样屏幕不会那么容易被划花，而且希望电池续航时间可以长一点。

旭日波澜

就算 PSP2 出了，假如 3000 破解不了，你还敢买么？

ricky7386

其实我是在等 PSP2-4000。

醉吟风月

今天去电玩店问了，PSP-3000裸机才 1240。主要有台 PSP-2000 了，买来不足半年，拿 3000 当 MP4 用也太贵了点吧。4000，Sony 还没疯……

db520star

如果 PSP2 在一年内出现的话，那3000算什么？PSP的剩余价值么？再者说，3000 这才卖了几个月？ Sony 立马说要出以上两物，不免让人觉得它只是想在舆论上与任天堂抗衡一下罢了。最后小小地 YY 一下：莫非《GT 赛车 携带版》首发平台是PSP2？那我就太佩服某些人的老谋深算了。

刹那·F·大C

谣言可以乱人之心，既然PSP-4000已经公布了，我们也没必要的期望下一版主机是PSP2，加上Sony还没在PSP上赚够钱……我想等PSP上赚够了就会有PSP2。

爆裂小羽

别说 4000 了，就是 5000 也没兴趣。现在惟一关心的只有PSP2，年初就在开始准备资金了，到时候必首发入手。

albertsnake

4000 有点那啥了，真出的话，没意见也没兴趣。PSP2，如果是那传闻中推盖的造型，还是有点爱的，最主要就是别再是没诚意的改变就可以了。

无我の境地

PSP2是迟早的事吧，但既然传闻在开发，加上还有 PSP-4000 的传闻，估计短时间内都不可能有确切消息的了……至少 PSP2 的性能相比 PSP 没有大的突破也太说不过去。PSP-4000，难道索尼已经想放弃 3000?

大宇宙の炭

只希望 PSP2 是双摇杆，有 L1、L2、R1、R2 键，并能模拟 PS2 就够了。

运命の魔女

我觉得PSP还是有很大的发展空间的，所以PSP2还要等几年，至于PSP－4000 嘛，随便了。

Soron

3000当MP4用已经是事实了，可怜我还要……不知道要多久啊。

lanse021

不管是真是假，我只要玩得开心就好。

隼龙忍

本辑热点话题

103 辑热点话题之展望 2009 掌机市场

一转眼，2009 年过去了半个月，2008 年的游戏大潮、商战都已成为了过去，两大掌机都各自取得了成绩，本辑，我们就一起来展望一下两大掌机及整个掌机市场的 2009 年。

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在 2009 年 1 月 14 日发布在PSP 讨论区和NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

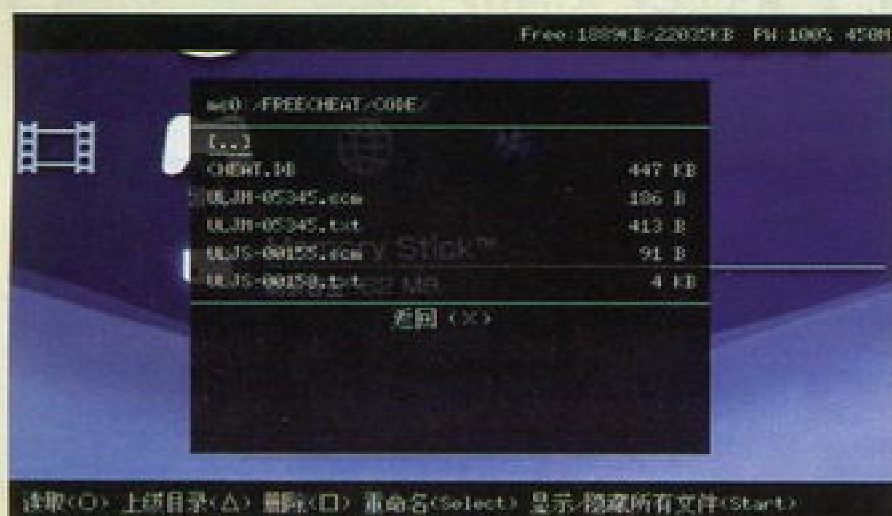
节目主持 米饼轩





Hi，各位好！本辑“FAQ电台”是春节前的最后一辑了。等会主持完栏目，米饼轩3人就要去赶飞机和火车了。饼干一想到去年雪灾时的情景就会感慨万千，那一波三折的艰难历程让人心有余悸。不过一想到就要回家团圆了，心里还是挺得意的。各位读者在过年时不要老是沉迷游戏哦，因为有些东西比游戏更珍贵。本辑将要为大家解决关于“PSP金手指”、“购买PSP-2000的注意事项”的问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin!

最近虽然有消息称通过美版UMD游戏《爆冲赛车》的存档漏洞已经能在PSP-3000上运行“Hello World”程序，但MaTiAz与FreePlay发现的漏洞却只能执行一些PSP非核心函数代码，使用FreePlay发布了名为斯巴达SDK的文件，自制软件开发人员可以编写PSP-3000可运行的非官方游戏，但却不能进行刷写固件等高级权限的操作，也就是说距离降级或玩ISO还有很长的路要走，PSP-3000玩友还是请耐心等待下去吧。下面我们还是言归正传进入正题，看看今天玩友们提出的疑问吧。首先是来自读者**古刹飞鹰**的问题，他在网上下载了《啪嗒嘭2》的金手指文件，格式是TXT的，应当如何使用。现在PSP各金手指软件已经开始统一采用AR码格式的金手指文件，而纪录AR代码的文件，不论后缀是SCM还是DAT、DB，其实本质上都是文本文件，都可以将后缀修改为TXT格式通过记事本或其他文本编辑器打开以及编辑。使用方面，可以配合FreeCheat或CheatMaster进行，将其复制到记忆棒FreeCheat\Code或CheatMaster\Code路径下，在进入游戏后，选择修改器代码列表，按□键读取，就会列出Code目录下的金手指文件了。当然，你也可以将这个文件存放在其他目录，然后读取时通过文件浏览器窗口选择其他路径进行读取，但自然没有复制到Code路径下方便，而且如果你开启自动读取金手指的功能，在进入游戏后Code目录下与游戏对应的金手指文件还会自动载入。



有读者来信向米格询问PSP-2000购买的注意事项。他说自己近日想入手PSP-2000，但又怕遇到翻新机，希望我们能简单介绍一下购买事宜。翻新一台机器的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，让它们看起来像是新的，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳等进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模存在扭曲，则不是原装货色。而像电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全的更换，必然会留下一点痕迹，稍加留意便会发现。对于一台新机器来说，接口内的金属必然是锃亮的，如果miniUSB接口上有明显氧化痕迹，翻新的可能性就很大了。对于螺丝来说，如果是在生产线上进行装配，都是使用专业设备一次安装到位的，在螺丝表面出现反复拆卸而留下的划痕的可能性微乎其微，如果发现手中的主机的螺丝存在豁口或者划痕，那么也有很大机率是翻新机。另外，现在组装PSP-2000屏幕已经出现，因此购买时也要多加注意，购机时尽量带一台比较新的原装机一起去，以便进行细节对比。



带给你最需要的情报、最权威的攻略、最专业的评测、最迅速的资讯，《掌机王SP》，我们一直在努力。

江苏的**王晓锋**读者在来信中写道：“我是一名刚玩《怪物猎人》不久的玩家，在做武器和装备的时候感觉非常缺钱，请问怎么刷钱比较快呢？”刷钱的方法因玩家的进度不同而不同，不过主要思路都是打双怪的任务来卖素材。双怪任务中怪物的血量一般比较少，而猎人还有较多的剥取机会，



适合刷钱。下位猎人想刷钱的话可以去打双盾蟹或是雌雄火龙；上位猎人去打集会所的霸龙也能获得不少收入；如果已经迈进G级，那去做双熔岩龙的任务可以快速获得大量金钱。



下面是江苏**佳佳**的问题："得知PSP的《绯色的碎片 携带版》一周目就可以攻略所有角色时，我兴冲冲地跑去追狗谷，可是无论我怎么选这家伙都不会出现啊！更别提追了，能告诉我让他出场的方法吗？"想要让他出场的话，第一章和第二章要先与大蛇卓接触几次，然后第三章按顺序选择"自分で行く"→"探しに行ってみる"→"戻らない"→"相谈しない"即可。



安徽读者**尹文琪**的问题："《无双大蛇 魔王再临》里'白帝城之战'的'玄武甲'怎么拿？我看提示应该是引导上杉谦信、织田信长和丰臣秀吉三人从三个不同的方向迅速进入敌城，但我试了几次却发现织田信长总是会被平清盛途中截下，根本没法达成目标。"首先要确保以上三名角色并不是你的操作角色，否则是无法取得的。看了你的描述，我觉得你应该是搞错城的方位了，你应该是把最上方的阵当作城了吧？其实平清盛所在的地方才是城，因此织田信长被拦截下来是很正常的事情，因为他已经到了目的地。所以你的目标应该是尽快帮助其他两人进入城中即可。



FAQ电台

辞旧迎新又一春，欢欢喜喜过大年。FAQ电台恭祝各位听众新春快乐，HAPPY牛YEAR，合家欢乐，心想事成！



新年祝福过后来看攀枝花读者**黄晓明**的提问"我打《幻想水浒传 十二宫》到サイナス攻略战的时候，108星里还有4名角色没有收全，我听说流程到这里应该能全角色加入了，请问该如何让他们全部加入呢？"由于你的问题比较模糊，最好去参阅本辑攻略的108星同伴加入表，对应编号查漏补缺。如果你漏掉的4个人是ルバイス、ワスタム、ハフィン、ナキル的话，那么很遗憾，必须重新开一个存档才能收得他们。



接下来是广州的**王欣**玩友的问题："在玩竞速游戏《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版》的时候，我所选的赛车各方面能力都比其他赛车的强，为什么每次竞赛开始时，我的赛车都是最后一个起步的，而且启动速度也是慢得可以？"起步时为了在短时间内提速，在倒计时的同时按住R+×将能量聚满，然后在发动瞬间松开R即可获得最大初速度。另外如果要90度转弯掉头，同样按住R+×聚满能量后松开R并配合方向就可以瞬间掉头。

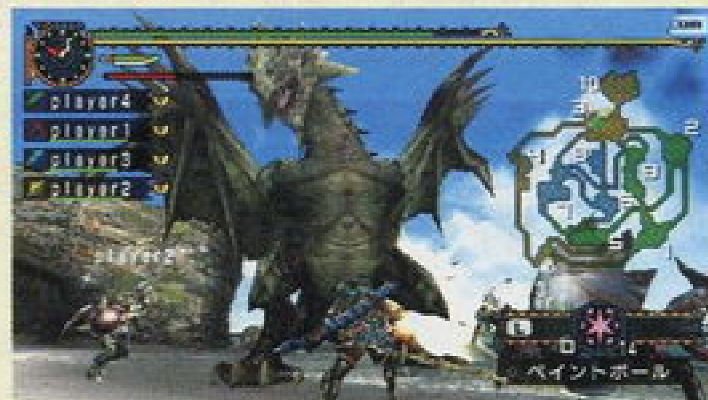




武汉读者**黄文强**的问题："最近怀旧，重新拿起《MHP》来玩，使用的武器是片手剑，感觉手感非常好。这里有个问题想请教下各位编辑，片手剑的跳跃斩伤害高呢还是回旋斩的伤害高？"《MHP》的片手剑是很强，1.5倍的独有伤害补正太过强势，也难怪在《MH2》和《MHP2》中相继遭到了削弱。回到读者询问的问题，在《MHP》中，片手剑跳跃斩的基本威力是18，而回旋斩的基本威力为24，对比一下数据结果就很明显了。



广州的**梁志聪**读者在信中问到："在《怪物猎人2G》里，怎样最快拿到火龙的尻尾和雌火龙之棘？而且我铠玉和上铠玉都差很多。"火龙的尻尾和雌火龙之棘可以通过作村长任务"一对巨影"来刷，在这里如果将两条火龙都断尾的话，会有更高的几率获得这两种素材。铠玉和上铠玉在农场中的挖矿点就可以挖到。





在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们春节快乐！

新年快乐 金牛賀歲

小编寄语

LIKY

◆欢呼，春节长假来了，做完了这一辑，小编们也可以好好休息一段，下辑《掌机王 SP》也要等到春节后才会与大家见面，各位不要心急。这里先祝大家新春快乐，打机开心。

◆昨晚好同学过生日时一起喝酒，祝生日快乐时也不忘刺激一下他："30岁啊，老男人了啊，是不是该在今年结婚了呢？"目前仍然孤家寡人的他苦笑着摇摇头说："不可能的了。"顿了一下他又补上一句："不过有些事情也不好说啊，就好比你，去年这个时候你能想到你现在这个样子吗？"我不禁哑然失笑，是啊，去年跟他一起过生日时，绝不会想到自己今年为他过生日时已是带着老婆了。人生就是这样，你永远不知道下一个巧克力的味道。

雷伊

■越来越期待《DQ IX》了，而其贵为国民 RPG 却仅定价 5980 日元第一次让我有了想对 SE 的厚道脱帽致敬的想法。回想前不久刚发售的某"日本三大RPG之一"（自称）的最新作开价6650日元，真不知道该说什么好了。

■今年春节依然不回老家，一来花钱二来麻烦，一想到回老家又得添置一套冬衣就头痛。各位远在他乡奋斗的读者们，今年你们会选择在哪里过年呢？不管如何，都祝愿大家能够过一个快乐祥和的春节，牛年牛劲十足！

洋葱

★深圳的冬天比想象中要冷得多，天一冷早晨起床就变得十分痛苦。

★话说隔壁那个超爱哭的小鬼虽然走了，但这几天他们竟然又开始搞装修……我已经没力气吐槽了。

★《海猫鸣泣之时》的动画版声优阵容很有爱，人设方面也还可以，2009年超期待的动画之一。

★寒假了，学生读者们在享受游戏的同时可别忘了还有一个名为作业的存在啊，"七天赶作业军团"的日子可不是好受。

米格

★终于迎来了一年中比较清闲的时光，于是花了些时间把冯大导演的电影复习了一遍，不对，因为之前都没怎么看过，应该是学习了一遍，结果没被冯大导演迷倒，却被葛优迷倒了。

★DSiWare终于开放下载了，首发的一些软件还是非常有趣的。总是被用来展示新机玩法的瓦里奥大叔这次又跑到DSi里面上蹿下跳了，虽然作为DSiWare关卡实在太短，但还是充分向玩家展示了用摄像头玩游戏的理念。

★《WiiFit》中文版也来了，看来是时候把家里那块板子端出来擦擦，重新开始锻炼了。

乌冬

◆说实话《神薙》真的是太短了，希望不是受漫画的事件导致腰斩啦，因为就我个人来说还是很期待能看到第二季的。

◆美剧因圣诞假期停播，动画因元旦假期停播，最近好像进入了空白期似的，现在才知道没有片看的日子真空虚……

◆每年这个时候都要为火车票而奔波，据说电话订票的票在第一天就被订完了，实在不得不佩服铁路部门办事效率之高，像我这种打不通电话的人只好继续坐汽车回家了。

◆最后在这里提前祝大家春节快乐！

宇轩

▲离家不远的菜市场经过半年的翻修终于开张了，我终于又能体会到两块钱买一大把菜是什么感觉了……呜呜呜。

▲《白骑士物语》是今年家用机上玩过的最好玩的RPG了，虽然贵但绝对值得一买。

▲本来是要买飞机票的，却被软饼干拖着去买了黄牛火车票。唉，有人陪着坐火车总比一个人孤孤单单的好吧。

▲羊毛羽绒服虽然保暖但实在是太臃肿了，穿上去显得极傻。而且老家冬天那么大的风，关键是耳朵冻得受不了。还是深圳好啊，一年四季都是那么温暖。



◆春节前一直都是最忙的时候，不光工作上，生活中的琐事也是层出不穷，比如买新年礼物、探望远房亲戚、回家前订车票飞机票以及选择回家线路和日程等。唉，真有点受不了……

◆日本那边过新年，导致1月份几乎没什么新游戏可玩，还真是有点凄凉的感觉。在网上和远在中东工作的表妹聊天，她向我询问购买PSP的相关事宜，看来石油王国的游戏市场也是很火爆的。

◆最后祝各位玩家新春快乐！



○每年过节的时候，回家都是个大问题。虽然受金融危机影响很多人已经提前返乡，但离春节还有一段距离时，火车票就已经全部蒸发。想坐车？只能买高价票，坐个20多小时还要转车。放弃火车坐飞机吧，但看看飞机票的售价……这个时候就是全年最不想回家的时候。

○某天早上刚到编辑部的时候，忽然闻到一阵咖啡的香味，这让我一下子想起了The Cranberries乐队那张著名的专辑《Wake Up And Smell The Coffee》。虽然这支爱尔兰风格的乐队已经沉寂多时，不过一些经典的歌曲还是让人记忆犹新。《Pretty Eyes》是个人比较喜欢的一首歌，歌中那种怀旧的氛围让人感动。



★生平第一次住院动手术，虽然只是个小手术，但还是牵动母亲千里迢迢赶过来看望我，亲情果然是伟大的。母亲这段时间内对本人照顾有加，您辛苦啦！

★住院期间听闻婆婆去世的噩耗，由于本人行动不便故而无法赶回家乡参加葬礼，深感愧疚。这里借小编寄语的一席之地表以慰祭，祝婆婆她老人家一路走好。

★由于上述原因，本人未能参与《狩猎志Vol.4》的制作，这里也要对各位帮忙代工的同事道声感谢。



◆圣诞前夕赫然收到一条“我们以后不要再联系了，自己做过什么事情自己清楚……”的恐吓短信，惊乍之后才猛然发现原来是被耍了。之后我将短信群发给多位友人，没想到竟然只有两人没有被短信的只言片语蒙蔽了双眼，其他人均立刻持惊恐兼自我怀疑状发来了回复，其中更有两人在疑问没有得到答复后片刻，即忍不住打来电话询问为何突然要绝交……虽然我承认这样的短信确实有点恶毒（同时也检讨下自己的恶作剧心理），不过还是忍不住要感叹下大家真是太——可爱了。另外通过此事也发现到：果然大家心里都是有鬼的！哈哈。



◆先给大家拜年：各位读者朋友们过年好！

◆在家人的建议下，今年决定移风易俗一把——春节不回家。

◆整理小编寄语时整理到LIKY的最后一句，才想起口袋里还有两条昨天买的厂家促销的巧克力没吃呢。

◆正在看的书《德川家康》，目前看到了第7部，进度已过半，整部小说的前半部分可以用四个字概括：隐忍、天下。

◆1+1等于几？等于2，也等于11，还可以等于30，一个看似简单的问题也许不止有一个答案，重要的是你从什么角度去看待问题，从什么样的立场来面对人生——知道这叫啥不？这叫人生哲理，也可以叫加入了内涵成分的脑筋急转弯。



★不知道有人发现没，尾浦由纪的每首歌里总会有那么一两句的旋律非常近似。

★某“该死的有钱人”属性好友即将拥有自己的新店铺，祝他生意兴隆。

★一亿元买个航母可以说非常划算，遗憾的是依然没多少人买得起。

★记得某本心灵读物上登载了一中学教师这么一条名言：“埋怨现在教育成本太高的，请尝试一下无知的代价”，其实房地产商、医院也都采用了相同的强盗逻辑。我所庆幸的是，幸亏电力部门和水利部门还没混账到这个地步，而弱势的农民群体当然也无法抬高粮价。但假若有一天要试行电价、水价、米价、菜价全部上涨10倍后的民生考察，我强烈推举该中学教师家为第一个试验点。



◆**无语**

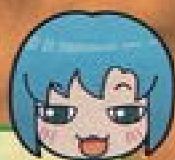
父亲精心筹备的相亲大计再一次以失败而告终，以致于近来每每回家都会遭受轮番的精神轰炸。父亲总会不停重复他那些已然抱着孙子去打酱油的朋友们是多么多么幸福以及多么多么满足，在他话语强攻下鄙人日渐惭愧，无奈得紧，与朋友喝酒谈及此事时竟然郁闷地喝至失忆，甚至将QQ签名都改为了“诚征女友过春节”……

◆**祈愿**

那神奇的、多彩的、多难的、兴奋的、抑郁的、莫名其妙的……2008年终于结束了，满心期待着这新的一年中正在发生以及即将要发生的事情都会有个顺利的开始、经过，最后都能有个完满的结果。阿门。

◆**意外**

被神秘人赠送了巧克力，还未曾得知是何人所为便被朋友们瓜分一空，本人居然一块都没吃到就没了……



小编博客

大家好，马修我又来写博客了，春节将至，就回顾下我历年春节返家的经历吧。（以下图片均来自网络。）

春节返乡回顾

2005

好像就是从那一年开始，深圳实行了电话订票，据说这样更公平，能有效杜绝票贩子这些龌龊事——虽说本人想到没有有效的监督机制一切都是虚的……算了，不想这些没用的。

那时正在忙《掌机王SP》春节前的那辑，当某一天我通了宵到早上七点半多打算小憩一下时，才想起今天是电话订票的日子，订票时间是早上七点，我这估计是晚了，但还是试一试。果然，不仅我们放假那天的票没有了，以后两天也没有了。

两天后的早上6：50，我被事先调好的闹铃震醒，立刻拨打订票电话，被告知时间没到……终于苦等到七点，然而却再也打不进去了，大约8点钟左右时，手机没了电。最终，我只好买了机票，那是本人第一次坐飞机，还好熟悉登机流程的UCG同事D·S也是这班飞机，避免了不少尴尬。

2006

2006年的春节前订票那天，我一大早就电话订票，七点十分多打通了，本人小小地兴奋了一下，但仍旧被告知票卖光了。卖光了？这才10分钟啊！10分钟就把票卖光了？这么多票都被谁订去了？算了，问也没用，铁路部门都说了电话订票公平、能有效杜绝票贩子，咱别因为自己没买到票就去而已猜测人家的制度。

到了公司，照例和同事交流起买机票买火车票的事情来。美编咕噜听到本人的遭遇后便给我个网址——深圳一个二手交易网站，但此时交易的都是火车票，当然了，二手的火车票没有折价而且要加价的。到了上午10点，我没订到的那班车次的车票贩卖信息陆续被放到了网上，一一记下手机号，货比三家一番，晚上便去取票。

取票地点在兴华宾馆，我从晚上6点等到8点半，票贩子却一直说有事没来，并在第二天中午告诉我直接去兴华宾馆的取票窗口取票。第二天



中午，终于见到了票贩子，一个40左右的中年男子，他确认我不是便衣后，便得意地告诉我他在此行干了多年，口碑颇好，然后多收我130元……

老师教育我们：要勇于同违犯罪分子、违法行为作斗争，因此我的行为是错误的。但话说回来，这种冒着被便衣抓的风险跟买家直接见面的票贩子不过是小鱼小虾，真正大手笔的是在这种没有任何监督的体制的幕后，将火车票大量倒给票贩子的硕鼠们。硕鼠是谁？我不知道，也没法知道，也不想知道，垄断、沉疴、弊端、顽疾、潜规则……这些事想了只能更闹心，我当然也没有必要为多花这130去讨公道——从错误的、极端利己的角度来说，不多花这130，我就得再多捐1300给航空！

取票的窗口每天热热闹闹，不知道有多少是拿到票去坐车的，有多少是拿到票然后去交易的，反正那一年，据深圳铁路部门说，逮捕了不少票贩子……

2007

2007年春节，经历了两年的订票失败，相信再缺心眼的人也不会对所谓的“正规渠道”报任何希望，但在订票那天我还是试了一试——从七点一直打到八点半也没打通，便直接拨打了去年那票贩子的手机号，被告知是空号，看来这个

家伙不是被抓了，就是狡兔三窟换号了，反正我是联系不上了。乘公交车去公司，移动频道的新闻报道说接到群众举报：刚过7点没两三分就打通了订票电话，却被告之票卖没了……结果当然是含糊了事。到公司，一MM也说，早上7：10就打通了电话，但也被告知没有票。



其实即使没有票贩子作梗，火车票的供数与乘客的需求数也是大大失衡，原因么……知道也没用。反正我只能继续找票贩子，因为联系不上去年那位，便继续去二手交易网蹲点，结果从早上守到晚上，仍然没有卖票的露头，莫非今年真如报道所说抓得严了？可票都哪去了？

无奈之下，我从一位老编辑那要了据说在深圳颇为资深的一个票贩子的电话，打通后发现这个资深"票贩子"有接线员，有业务经理，有送票员……已然发展成小公司了。一打听，只有到南昌的卧铺，南昌到沈阳的部分只能补票——先买了再说。送票时间选在晚上，方式像特务接头，除去车票钱，还多捐给票贩子200。

那一年真痛苦，车到南昌就告知卧铺被占了，然后去补票。补票车厢人多得发指，走路只能用脚尖着地，否则不一定就把谁踩了。卧铺肯定是没戏了，站票又太辛苦，想不遭罪只能去餐车，但是餐车的座位不是白坐的，必须得在那消费吃饭才行——很一般的伙食便卖20多元，性价比超低，但又不能不花那钱，一天算下来，和买卧铺票一个价钱，只是没卧铺那么舒服罢了。

2008

2008年春节老妈来到了深圳，在春节前打算买票回家时，老妈断然否决："妈在这你回什么家，等三十晚上打电话给你爸你叔你爷拜年就行。"老妈很有先见之明，因为没过几天，中国南方便下起了大雪，当然，对于目标为北方城市的车次航班来说影响不算太大，但是车站机场却挤满了滞留的人，想走走不了，想回回不去，后来一些大城市的火车站还出了好几条人命……还好，我听老妈的，一直宅在了家里。



2009

今年把春节回家的打算告诉家人时，家人集体反对："回什么回，花那么多钱又遭那么大的罪。""春节团聚不是风俗么……""什么风俗，不合事宜就移风易俗。想见你，你打开QQ视频不就得了？""可……""年假回来就行呗，咱们这不是离家多近，坐飞机来回4000多，坐火车也差不多得1000，不在乎这钱，你就把钱寄给家！""……"

最终，今年春节不回去了，一个没有亲人在身边的春节，对于我的人生来说也是第一次，嗯，期待一下。

附：初次乘机趣事

2005年春节假的第一天，当时的非编萨雷也和我们一起出发，他是12点的飞机，刚到宿舍楼下，我忽然想起没带机票，便跟D·S和萨雷道个歉，跑到楼上取来了机票。到楼下一看，D·S不在！问萨雷，萨雷笑："他也忘带机票了。"他边说边掏掏口袋，看自己落下什么没有——不出所料，他脸色一变："我没带身份证，我也得上去……你们等我下。"

还好，这一番小周折并未影响到我们赶飞机，登机时我留意一下空姐，不错，往那一站就像商场里的假人似的，这个比喻好像有点不恰当，但对这种职业性的站姿和职业性的笑容，我真的没有任何感觉，反倒是那些着便装的女生会让我有很亲切感。

当飞机起飞时，我想到了人类自古就有的飞上蓝天的梦想，接着就不由自主地想到了那些飞机失事的报道……胡思乱想没有任何用处，便掏出GBA SP玩了起来，不过机舱很闷，很快倦意袭来便靠椅小睡。

睡得正舒服，就被到后面很嘈杂而且很大嗓门的中年女人的声音吵醒了，听不清她们在说啥，从音量上判断貌似在吵架，不过空姐好像没管，周围人也和我一样没去回头观望，继续玩吧。大约一个小时过去了，那一大片混乱的高分贝的中年女声仍在持续，我实在是受不了了，转过头，原来是一群大妈在快活地聊天……

天下聚会



"天下聚会"同全国各地玩家一起迎来了新的一年。2009年的元旦期间"天下聚会"的脚步落在北京、厦门、南京、昆明这四座城市。四座城市以四种不同的欢庆方式来迎接新的一年。以玩会友，大家相互切磋依然是"天下聚会"的主旋律，不过更加多元化的东西被融入到了聚会中，比如这次南京的"烧烤"主题聚会，昆明的"女仆"餐厅聚会都凸显出各种的特色。以下就是这四场聚会的"实况"详情。

文 ACE飞行员

元旦南京"烧烤"主题聚会

时间：1月2日
人数：30人+



◀我们的口号"天下玩友是一家"。



▶烧烤可是一件考验水平的事儿，大家都特别专注。

2009年1月2日，南京联盟烧烤委员会第一次烧烤活动开始啦！上午十点，大家陆续从各个地方赶到集合地点，那感觉别提多好了，哈哈！故作深沉的秩序，大叔级别的ZARD，可爱的布鲁克，激萌的猫耳女仆三人众，帅帅的屠龙，极度猥琐的灰飞烟灭，大家都给我留下了深刻的印象，当然还有感谢元老级的阿杜和EURAKE对联盟的支持！

寻找回归自然的感觉，再让游戏融入进来是咱们元旦南京"烧烤"主题聚会的最大特色，今后我们还将让聚会内容更加丰富，更加动人。废话少说，看我们烧烤吧！



■丰盛的肉食啊！

辞旧迎新，昆明快乐天下大聚会

时间：1月2日
人数：100人＋

云南游戏联盟至今已经2年半有余，从当年的几个人到今天的几百人，实属不易，一次次的聚会，一次次的互动，带给了大家不少的欢乐，时至今日，已经进入2009年，我们再次敞开大门，邀约大家举办了新年的第一次聚会，这一次，我们秉着更疯，更邪，更激情的原则，为大家奉上了新年的第一次欢笑。



▶先来一张聚会店全体女仆合影。



■温馨的聚会全家福合影。



■腼腆的怪叔叔与女仆合影。



■《战争机器2》完全霸占了本次聚会的X360。

1月2日，中午12:00正，天青青兮欲雨，独自走到新的聚会场所1楼，望着大楼内冷清的环境，不由打了个冷颤，走入电梯，颤抖着按下4楼乘着颤抖的电梯缓缓升了上去，“叮”，到了，向左走去，远远就看到快乐游戏联盟的大字招牌闪着红星般的光芒，里边已经黑压压的一片了，并且时不时传来“咩哈哈哈”这样邪恶的笑声，今年不是羊年吧？对了！老妖不是说今天…今天的主题是…女……女仆吗！在哪里在哪里？一番左顾右盼之后，终于在电脑面前让我给发现了，于是乎快步走上前，正要开口，女仆便流利的说：“18元一个人，请在这里签到，谢谢……”签到之后，本想再和女仆唠唠嗑什么的，却被后边签到的玩家用粗鲁的眼神把我逼迫走……

这时发现聚会店内真是麻雀虽小，五脏俱全，吧内的饮品只需叫一声，可爱的女仆便送货上门啦。当然，毫无疑问，大多数的玩家正在苦练《异说 FF》，这可是PSP上难得的优秀作品，并且今天聚会的惟一比赛项目就是它了！不仅奖品丰富，而且可以和女仆合影哦。因此，以前从未露面的宅男，达人们今天也忍不住参与到我们的活动中了，看着他们激情地吼叫着：“光影光影，克劳德……”还有那个什么，泰达他爹什么的，真的感受到了聚会带来的热情和氛围，X360从头至尾都被战争机器“霸占”着，许多高手，菜鸟全都上了，看着菜鸟无比另类的死法，我们都笑趴了。看看Wii那边，几个手舞足蹈的大汉，挥舞着手中的巨棒，喷洒着脸上的巨汗，嘴里不停的大喘，看来Wii真的非常锻炼身体啊。

到了比赛时间，随着报名和分组的准备工作完成以后，6个小组的玩家正式开始了今天最激动人心的比赛啦，因为规则的趣味性，哪怕是菜鸟也有机会夺冠哦！ 时间转眼就过去了，到了合影的时间了，大家露出猥琐的笑容把一天的欢乐大喊了出来，下一场聚会就在你身边。

厦门 第6届天下聚会

时间：1月2日
人数：100人+



■室内比赛，室外合影，天然得很哦。

冬天来了，春天还会远吗？时间过得总是很快，无论是快乐还是忧伤，一切都成为了昨天的故事.回首一年的时光，开心与失意都伴随着成长脚步，都充溢着一点一滴的历程。游戏机是我们随意展示自我的道具，厦门玩家社区是我们心灵交织的空间，也是我们传递爱和真、善、美的绚丽舞台。


■场内引来无数关注的还是Wii啊。


◀MM在聚会一角还是被抓拍下来了。

2009年1月1日，伴随着新年的钟声，天下聚会厦门站再次开启。

时间是10点整，做为志愿者，我早早的来到现场进行布置！贴广告，拉横幅，安装投影仪，摆放奖品，零食饮料，最诱人的就是那台X360，它就在那边，高高的屹立在众多奖品之上，是那么的抢眼，所有经过的玩家都会为它止步！

本次厦门聚会由于得到了众多方面的支持，我们还提供了X360作为比赛的最终大奖，这可谓是“天下聚会”历史上史无前例的。比赛一开始，各位参赛的玩家埋头苦干，《山脊赛车》、《DJMAX》、《怪物猎人》、《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》等比赛吸引着现场的观众，奔驰的赛车、雨点般落下的音符、紧张激烈的烤肉大赛，无一不体现出了掌机过人魅力。《山脊赛车》决赛，甚至出现了观众的拥堵，里三层外三层的观众将比赛选手圈在了中间，弄得前来采访的记者大哥盯着旁人的机子一脸的不可思议：“就这么个小东西，居然能吸引这么多人？”大家一定注意到了，聚会地点中间留出的空场，前方是一块空白的大投影仪，配上旁边放着的Wii和X360，引人口水无限。果然，比赛中场休息时，投影仪打开，音乐响起，《Wii Sport》可爱的风格让屏幕前立刻冒出来黑压压的一片人头。拳击，网球伴随着每个人的试玩，在场内引发了无数轰动。


■感谢主办方提供“有吃有玩”的聚会环境。

随着大奖得主的产生，活动也在一阵欢呼，吵闹中落下了帷幕！玩家们依依不舍地离开会场，无论是老朋友还是新朋友，大家三五成群，细数今天的战果，谋划各自的聚餐腐败。

2009北京TVGAME联盟

天下聚会第一弹！

时间：1月1日
人数：80人+

■北京TVGAME联盟恭祝全国玩家新春快乐！

“天下聚会”重镇北京在元旦当天就迎来了年度的第一场“天下聚会”。热门的PSP大作自然是《GVG》啦。中午12点，比赛部分正式开始。20位机师通过抽签分为4组，每组5人，进行单循环积分赛，取胜场次最多的2人晋级淘汰赛。最后该比赛的冠亚季军，正是使用这3台08陆战的3位玩家：最饭团、法老和13……自此，继7强+命运之后，一台新的公认BUG机又诞生了——08陆战！

过去聚会中的王牌项目，比如NDS的《马车》、PSP的《山脊赛车》等作品由于年代越来越久远而逐渐淡出了聚会的舞台，参加这几个游戏的玩家是越来越少，它们再也不是聚会的主角啦。很久没有举办的Wii《网球》大赛在本次元旦聚会中复活了，共有20名选手报名参赛。Wii的游戏果然是一定要人多才好玩，玩的人高兴，看的人更开心。在网络上人气颇高的“叫兽”自从去年出现在北京“天下聚会”后那是一发不可收拾，本次“叫兽”拉上兄弟们都出来了。最后“叫兽”居然还成为了颁奖嘉宾，为本次聚会获胜选手进行颁奖。

▶虽然抽奖没有抽到自己最喜爱的《怪物猎人》专辑，玩家J猫还是将注意力集中到《NDS专辑》上。（这心变得也太快了点）

◀叫兽名言：打自己的酱油，让别人做俯卧撑去吧！

▶一大早工作人员开始布置会场，这次UCG和黑角公司再次提供了大量的精美礼品，口水横流中……（喂，那边的，说你呢，把东西放下……那个不是奖品！那是我早上刚买的UCG！）

聚会预告

“天下聚会”苏州掌机玩家“年初三”GVG主题聚会

聚会规模： 60人+
报名时间： 1月27日以前的任何一天的上午9点～晚上7点
报名地点： 星际电玩（十全街128号，麒麟飙歌城往东50米，如海超市斜对面毛毛虫二楼。）星数码电玩（苏州市司前街117号文化市场411）
聚会时间： 2009年1月28日 早上10：00～晚上4：30（请于10：00之前入场）
集合地点： 聚会当天请各位玩家在聚会地点门口集合，先照个小合影
聚会地点： 可递尊批萨（苏州十全街749号2楼，世纪烤王隔壁）
论坛报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-740159.aspx
联系人： 罗伊SD
联系电话： 13402513365
QQ群： 11381702

聚会宣传语：苏州掌机群，玩家交流的平台，辞旧迎新，喜迎2009 HAPPLY 牛 YEAR！！

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

罗超凡

性别：女　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：RPG、ACT
地址：江西省南昌市东湖区
邮编：330001　　QQ：546306419
Email：narutokakashi4869@163.com 电话：13803517821
想说的话：P还是N，这是个值得思考的问题。

周磊

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《传说》
地址：重庆市南岸区敦厚下段110号
邮编：400064　　QQ：394786583
Email：394786583@qq.com 电话：62353406
想说的话：喜欢RPG的朋友，大家一起来玩。

梁志宏

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《塞尔达》
地址：广东省湛江市开发区龙潮村六区一巷16号
邮编：524044　　QQ：369049756
电话：15992033574
想说的话：我永远支持《掌机王SP》。

戴毅　　昵称：沁莺

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省广州市越秀区广州大学实验中学初三（4）班
邮编：510405　　QQ：981734946
Email：981734946@qq.com 电话：13073014205
想说的话：大家一起快快乐乐地玩游戏吧。

杨戈南　　昵称：戈南

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《太鼓之达人》
地址：广东省深圳市南山区学府路荟芳圆A栋31D室
邮编：518052　　QQ：536845064
Email：yangenan@126.com 电话：13902906167
想说的话：老猎人就是老猎人。

卢文浩　　昵称：比比鸟

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：几乎所有任天堂游戏
地址：广东省韶关市浈江区第七中学5栋102
邮编：512000　　QQ：403498784
Email：llh019@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

林云志　　昵称：小手冰凉

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《最终幻想》
地址：广东省翁源县龙仙镇解放路南1巷1号
邮编：512600　　QQ：373239759
Email：xyq672606@163.com 电话：0751-6125076
想说的话：游戏可以读档，人生不能重来。

曹云崧　　昵称：曹操

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：江苏省苏州市吴中区嘉宝花园1期23幢205室
邮编：215128　　QQ：1054373493
电话：13771807763
想说的话：希望能成为大企业老板。

胥锦程　昵称：包子

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：陕西省西安市碑林区友谊西路西北工业大学附属中学初三九班
邮编：710072　　电话：88568205
想说的话：希望我可以用鬼神斩破刀·真打一刀将德拉古拉伯爵电死。

刘雨鹤　昵称：YULK

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《雷电十一人》、《怪物猎人》
地址：陕西省西安市碑林区永乐路电力专科学校家属区2号楼201
邮编：710032　　QQ：506717975
Email：506717975@qq.com　电话：029-81009557
想说的话：愿和西安的玩家结识。

林梓杰　昵称：狼牙月

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》
地址：广东省潮州市湘桥区天地坛36号绣衣宿舍六幢504
邮编：521021　QQ：448198272　电话：2136586
想说的话：喜欢NDS游戏的请来信。

张浩

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《三国无双》、《洛克人》、《怪物猎人》
地址：广东省湛江市赤坎区海建路10号东门402房
邮编：524034　　QQ：392986657
想说的话：是玩家的都加我Q，无论男女！

李嘉毅　昵称：高达Fan

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《高达》
地址：广东省广州市海珠区同福中路同福尚街23号702
邮编：510220　　QQ：475763843
Email：475763843@@qq.com　电话：84397801
想说的话：是《高达》和《口袋》饭的联系我。

程路　昵称：艾斯

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《山脊赛车》
地址：天津市东丽区中国民航大学南院19公寓401室
邮编：300300　　QQ：498698994
Email：prince2008cs@sohu.com　电话：13820225523
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

陈海松

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广西省玉林市玉州区垌口里148号
邮编：537000
电话：13877504487
想说的话：最近懂得了许多。

胡继承　昵称：小强

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：RPG、A·RPG
地址：江苏省连云港市新浦区北小区福星路8*26号
邮编：222000　　QQ：928250175
电话：85632409
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

许李元　昵称：Li元

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：江苏省无锡市崇安区塔影一村28号301
邮编：214000　　QQ：503781219
电话：15052231706
想说的话：游戏中会有另一番天地等待着你去探索、学习和体会。

查益佳　昵称：草帽

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《塞尔达》、《战神》
地址：江苏省常州市武进区横林镇红联路37号
邮编：213101　　QQ：563231095
电话：0519-88490791
想说的话：喜欢《海贼王》和《怪物猎人》的玩家加我，大家讨论交流。

自由谈

栏目主持 马修

天马行空的想象一直是科技进步的重要要素之一，而想象又永远高高凌驾于现实之上，譬如穿越时空——本文的第一篇，便是对SFC上一代经典《超时空之钥》的点评；第二篇则是百辑有奖征文活动优秀作品选登，本辑的作品是《我的游戏我的梦》。最后说下，“玩家点评”的来稿很多，但普遍存在介绍成分过多的现象，这里大家一定要注意下，是评论，不是介绍。

十年幻想，千年绮梦——简评《超时空之钥》

文 古梓





什么样的作品才能称之为神作，或许在这个“神作泛滥”的年代，条条框框的规矩早已经变得越发模糊不清。不过如果有人问笔者，什么样的游戏才能被贯以“梦幻之作”名号的话，我肯定会毫不犹豫地说，《超时空之钥》（以下简称《CT》）。该游戏在1995年可谓叱诧风云雄霸天下，崛井雄二、坂口博信、鸟山明、植松伸夫、光田康典等等，《CT》制作阵容的豪华程度几乎可以用“恐怖”来形容，自然不会有人敢于质疑如此强大的制作团队手中所出游戏的品质。事实上，《CT》也的确不负众望，成为了一部足以称得上是“空前绝后”的RPG名作。时隔十余年，《CT》重新复刻到NDS上绝对是玩家的一大福音，虽然游戏整体上除了加入一定要素外并没有改变什么，无论是画面还是插入动画乃至音乐都和当年PS的复刻版持平，但游戏超高的素质却还是让我们为之折服。这并不是一部靠高机能高容量或者高画面表现力来征服玩家的游戏，或许它靠的只是一种最为平常却又最为朴实的感动。

气氛





玩家其实大都是比较感性的，基本上一款游戏如果能在气氛营造上抓住玩家的心，那么它就已经算是成功了一半，《CT》很好地做到了这一点。单就音乐而言，光田康典和植松伸夫的组合堪称华丽，游戏中的曲子时而雄壮恢弘，时而感人细腻，时而轻松欢快，相当完美适时地烘托出了主题。

《CT》的画面虽然称不上华丽，但在当时却是发挥机能极限的产物，细致的人物动作刻画即使以现在的眼光来看也是极其优秀的。这里笔者不得不坦诚一把，事实上当初听说《CT》要移植NDS后，我天天都在幻想着画面如果能重制该多好，然而从最新的报道中却惊然发现，这画面根本就没任何本质上的进化之处。不过也许这种看似毫无“诚意”可言的画面才是最能引起老玩家共鸣的，反正笔者开始玩NDS版的时候竟然感觉不到丝毫的不协调，于是乎突然冒出个很傻很天真的想法——《CT》的画面根本就不需要重制，那已经是完美的了。

记得当时就有人猜测，或许鸟山明并不仅仅负责《CT》的角色设定而已，可能游戏中的某些细节也是他的杰作，虽然这猜测到现在也得不到验证，但《CT》中的确充斥着鸟山明特有的幽默风格。例如各个角色乃至敌人惊讶时候的夸张表情加肢体动作（小妖鬼脸，特生动）；再如未来世界众人从免费全回复机器中走出来后，先是欢呼却又马上无奈地看着自己的肚子咕咕叫；还有中世纪那个外强中干的魔导师毕内加，开始时候装模作样，没几下就跑得比兔子还快，整一大堆陷阱玩我们却在最后被一只猫触动了陷阱，结果害死了自己。

说起猫，这里还有段小趣闻。《CT》的中世纪和魔法王国故事设定是由加藤正人负责的，这位可是业界出了名的“猫控”，这也是为什么《CT》的世界中会出现那么多只猫的直接原因（大概），有踩机关的，有作为千年祭奖品的，还有嘉基小时候的玩伴等等。在后来的《超时空之轮》（CHRONO CROSS）中，成为了游戏监督的他更是越发变本加厉，居然生生整出了一个种族叫“猫族”。不管怎样，这些点点滴滴都从一个侧面让我们更加肯定，虽然本作的主线剧情有其悲伤沉重的一面，但主题上却还是轻松诙谐的。

战斗

说到RPG，战斗系统的好坏直接影响着游戏的整体流畅度和爽快感。《CT》很大程度上引用了“《最终幻想》（以下简称《FF》）系列”的战斗系统，即ATB系统（就是我们常说的时间槽），也就是双方都必须等到时间槽满才能行动。时间槽的设定从某种程度上打破了以往的简单回合制，也使得玩家的战术组合和思维模式得到了更大的扩展，不再总依靠于一点运气的事前预判或者事后补救。不过本作更将该系统进行了升华，进化成ATB Ver.2系统。该系统有两个要点，即遇敌立即展开战斗，不需要切换画面，使得战斗节奏感更加流畅，而且角色在场上的站位并非是固定不变的，有些招式魔法又是有特定范围限制的，如此一来，战场的背景就不再只是装饰品，使得整体感觉就更加生动；战斗中以时间槽的速度决定敌我行动顺序，如果选择ACTIVE则是整个战斗过程全部即时，包括你选择指令使用道具等，容不得半点迟疑延误战机，于是战斗变得十分紧凑刺激，甚至让玩家有种在玩A · RPG的错觉。（虽然这样也变相地提高了游戏难度，所以游戏中还体贴地设定了WAIT这种半即时状态，专门照顾新人玩家的。）

说起来，NDS版的《CT》在原作基础上还加入了专有的“触摸”操作，虽然笔者个人对这种习以为常的改变向来不是很感冒，毕竟战斗时候触控点击菜单虽然很方便也很直观，但战斗后却又要重新回归按键操作，所以改来改去某种程度上只是令游戏过程更加繁琐。不过，当NDS版用下屏显示地图、菜单以及敌我数据时，却很大程度上释放了上屏的空间，如此一来，原来版本中



密密麻麻排列的数据全没了，简洁之余看上去也更舒服。

游戏中不仅设定了多种属性，更把敌人分得很细，因为有属性吸收这一项，也就要求我们战斗时不能一个劲猛用必杀或者魔法，要看准敌人弱点属性对症下药，并根据敌人的攻击属性合理安排装备。角色间还存在着各种各样的组合必杀，就更加需要玩家事先思考如何搭配取舍。

说到战斗，怎么能不谈谈遇敌设定呢。也许有些人对遇敌这个小细节设置的好坏不太在乎，不就多打几场敌人吗？事实上不然，遇敌少了无法保证战斗和剧情进展的平衡，遇敌多了则会使人心生厌烦。本作在这方面的处理堪称经典，即可见式遇敌和地雷式遇敌交叉运用，在迷宫中，有许多敌人是可见的，只要接触到就会展开战斗，但除了这些可见的敌人外还存在着一些不可见的隐藏的“雷区”（也就是最早的那种传统踩地雷方式），一进入“雷区”就会引发战斗。两种方式的结合，不仅保证了遇敌率，更保证了玩家时刻能够以最为饱满的激情继续游戏下去。

剧情

一款RPG综合素质的高低绝对和剧情成功与否息息相关，笔者几乎可以如此断言，倘若本作的剧情只是不过不失，那么它成不了名作，更不会在十年之后仍有人将其怀念。现在的游戏复刻移植早已经不是什么新鲜的事情，有的作品还为了表现所谓的“诚意”而故意在剧情上进行改动或者添加，不过对于经典的东西改动的结果往往是给人“画虎不成反类犬”的感觉，就如同一大堆“红色经典”翻拍那样。幸好，NDS版的《CT》并没有在剧情上进行丝毫的改动（也许根本就是没“诚意”的偷懒而已）。

如果说《CT》战斗系统借鉴最多的是“《FF》系列”，那么它在剧情上的设定则更偏向于“《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）系列”。“《DQ》系列”的特色是什么？那就是主角永远代表着玩家自身，主角在游戏中的所有行为（恶之大者，翻箱倒柜砸罐摔桶）均是玩家自身的体现。所以《CT》的主角克罗诺也一样，在游戏中他几乎没说过一句台词，玩家惟一可以帮他的便是在众多事件出现分歧时替他做出选择。另外，“《DQ》系列”的剧情一向是在朴实中寻求共鸣，里面没有太多的风花雪月，却总能以细节之处感动玩家。事实上，《CT》的主线剧情很传统，就是那种主角无意中卷入世界危机，然后莫名其妙就站在了风口浪尖上，接着为了拯救世界四处奔波。不过加入了时空穿越构想后，剧本整体就发生了质的飞跃。能够跨越时间，不仅代表着你能够改变过去，更代表着你可以通过改变过去达到拯救现在或者挽救未来的伟大目的，而时间这个主题的衍生更意味着我们可以体验到更多关于时光流逝的珍贵以及等待的苦恼。其实令笔者更加动容感慨的倒不是主线剧情或者丰富到吓死人的多重结局，而是那些支线剧情的补完部分。





勇者之墓

青蛙原本是个叫格雷的青年，他从小胆小懦弱，为此没少受人欺负，而每一次总是他的好朋友塞拉斯出手帮他解围。所以在塞拉斯决定加入军队时，格雷也跟着去了。虽然格雷的剑术的确比塞拉斯强，但格雷内心的懦弱却总是让他无法正视自己。当塞拉斯成为了勇者，得到圣剑，并发誓要永远保护王妃的时候，魔王降临了。圣剑被折断，塞拉斯战死，恐惧、无能的格雷却只是一味地选择逃避，于是被下了诅咒变成青蛙，一辈子都要以这种胆小懦弱的姿态活下去。青蛙一直在逃避，却又坚持着要履行和朋友的誓约，于是在克罗诺的鼓励下最终冲破了心中的阴霾，握起复活了的圣剑为国家而战。就在那座阴森的古宅中，埋葬着塞拉斯的灵魂，直到这一刻，青蛙才终于有勇气面对他。力量的强大并不代表着一切，只有有坚强的意志的人才是最强的勇者。朋友之间不需要忏悔，更不需要誓言，只需要约定，遵守着一生一世的约定。千年以后，古宅中射入阳光，而那座墓碑四周一片翠绿，碑上刻着一行字：勇者塞拉斯长眠于此。

绿洲之梦

机器人本来只是被制造出来为人类服务的，所以他并没有自身的愿望以及选择，然而当主系统发生错乱，所有机器人都以人类为敌时，他却能够做出选择，保护朋友。也许那一刻他已经忘记了指令的存在，因为露卡教会了他活着的意义，这才有了后面他决定留在中世纪帮忙治理沙漠的剧情。一转眼的功夫，四百年过去了，沙漠不见了，周围一片郁郁葱葱，原先的房子变成了一座华丽的神殿。而机器人呢，他早已经成了一堆废铁被供奉在神殿中。当再次启动他的时候："克罗诺，真高兴又看见你们了。对你们来说也许只是一瞬间，但对我而言却是漫长的四百年。"机器人就那样苦苦等待着，沧海桑田，不得不令人感叹似水流年。

挽回

那天夜晚，众人聊起了时间这个永恒的话题。"如果是那样该多好"一直是人们的一种愿望，所以魔王嘉基体验了失去亲人国家之痛后才会想法设法穿越时空，企图挽回那个古代魔法王国沉没的悲剧。那么露卡呢，一向乐观的她又是否也有过想"挽回"什么的念头？答案自然是肯定的。

那一年她年岁还小，父亲一直忙碌于机械研究无暇顾及家里，结果母亲的裙子不幸被卷入了滚动的机器履带里，她急忙呼喊小露卡帮忙关掉机械，可小露卡却完全不知道该怎么做，最后只能眼睁睁地看着母亲被机器夺走了双腿。在此之后，母亲只得天天坐在轮椅上，看着外边的太阳，眼神中总是带着少许的悲伤。这也就是为什么后来露卡会那么热衷于机械学的最大原因，因为她总觉得当初是自己的无知造就了这场悲剧。终于，露卡回到了过去，再次目睹母亲身陷危险，而现在的她知道怎么做，关掉机器的密码就是父亲一生中最爱的人的名字，也就是母亲的名字拉拉（LALA，刚好对应按键操作，这个设计实在是太巧妙了，突然想起PS版本的时候是别扭的〇键，简直就是大煞风景。幸好本次移植的是NDS，这才保证了谜题的原汁原味）。成功挽回了过去，再看现在的母亲，已经可以自由地走在阳光之下，更会愉快地对露卡说："今天天气真好。"



NDS版的《CT》，除了让老玩家深刻地怀旧了一把之外，还让笔者不得不又一次发出对现实的感慨。随着阅历的增长以及社会压力的积累，或许笔者终有一天会忘却了儿时的那份感动，仅仅活在浮躁之中，或许也会和现在很多年轻人那样批判游戏"剧情老套没创意，人设老土不美形"，然而我却还是希望能把这份回忆和感动留下，因为那是深刻的，足以真正打动人心的。

我的游戏 我的梦

100辑有奖征文

文 忍者猫

第一次写游戏感想，感觉就像写高考作文一样，得三思而写，不能信手拈来。辞藻不能华而不实，文体要兼具各个文化阶层，上到上班族大学生，下到幼儿园小朋友，要让读者读出个感同身受，品出个世态炎凉……好吧，我承认自己刚才写的是2009年高考作文的评分标准……呵呵，开个小玩笑，下面直接切入正题。

1.FC 游戏童年

回想起自己的游戏生涯，想必和大家一样，都是从FC红白机开始的。FC上的经典大作数不胜数，要说影响最大的两款经典，便是《马里奥》和《魂斗罗》（后者影响主要在国内），同样是两款横版过关游戏，其侧重却大不相同，前者注重操作和寻找隐藏要素，而后者则是男人的热血！



起初和表弟玩《魂斗罗》，都是事先调好30条命，然后勇往直前，无所畏惧。每次看到迎面而来的复数敌人，都敢上去硬拼，接着英雄们便水平躺在地上，然后等下一条命出来接着拼，此刻，小强的灵魂附体，他不是一个人——当然不是一个人，还有N条命可以用，还能续关。不过在玩熟后，这种打法就被我否了，考虑能不能用玩《马里奥》的细致与精巧玩《魂斗罗》。某日，和表弟试下不开枪通关，结果很快就玩不下去了，一是第二关必须用机枪破关，二是没有击破声和爆炸声实在不像是《魂斗罗》的风格，就像玩《机战》多蒙放石破天轻拳招时，BGM突然换成《情深深雨濛濛》，多蒙柔声嗲气地哽咽道："东方，今天我就要和你永远分开了……"是不是有种想踹人的感觉？体会不到热血，又怎么能称之为热血的有戏呢？不过，如果全程不开枪或是利用其他很极限很BT的方法进行游戏，你的游戏操作能力、特别是忍耐能力，会呈几何倍数增长，这我可是深有体会的。

2.GBA 游戏男孩

等搁置了FC去玩GBA时，我已是初二，初一那年全攻日本动漫了。回想起当年，还是班里一位同学告诉我人世间竟然还有GBA这如此神圣之物，恰巧我家刚入电脑，便在电脑上玩起了GBA游戏——在此鞠躬拜谢一下那位同学。



我玩的第一款GBA游戏是《口袋妖怪 红宝石》，对我来说《口袋》并不陌生。早在小学时，电视台就播了N遍《宠物小精灵》。熟归熟，但这却是我涉足GBA的首款游戏，游戏激情自然是无穷，我买了所有版本的攻略，光是特性

和技能表就被我翻烂了不知几页，还经常背着老爸老妈在夜里偷偷地玩到一两点钟（好孩子不要学哦）。顺便说下，网游对我还真没啥吸引力，某些同学在网上OK时，我正在给精灵们升级呢！也许就是由于对网游的天然免疫，我才能将更多的精力集中于掌机上——这也是我最庆幸的一点。



继《口袋》后，我又陆陆续续地玩了其他的游戏，至今“《火纹》系列”已通了多遍，《最终幻想战略版A》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》也是经常打开的游戏，对我来说，电脑上的GBA游戏图标就像开心的魔盒，只要打开它，之后的时间便会在快乐中度过。

当人进入到一个新领域时，激情能引领他不断向前。虽然电脑上的GBA游戏已过百种，但实体主机却只见过图片，这种不满足感让我觉得很不爽。不知不觉中，我步入了高中，而我的游戏生活则在此时发生了逆转……

3.PSP 圣子降临

高中，我已把目光主要集中在两大次世代掌机上。某日，正在看一本介绍PSP的书，同学A恰巧经过：“嘿，这个MP4看起来真带劲！”听完后我有想扁人的冲动，但不知者无罪，我便耐下心来给他讲了PSP的功能：听音乐、看电影、玩游戏……又给他讲了画面、音效等，A君听得两眼满是渴望，本以为自己是对牛弹琴，没曾想两个星期后……

“猫哥，来看看这是什么！”听到A君叫我，我走过去一看，被震到了——PSP！真实的PSP！不是2D的图片，更不是幻觉，是活生生的PSP！（现在回想一下当时的反应，自己那点出息，唉……）我兴高采烈地夺过来选到游戏栏，打开——啥？没插记忆棒！我问A，A却反问我：“这里面难道自己不带游戏吗？”想扁人的冲动又被他的反问激起……第二天，他带来了记忆棒，里面也有游戏，我又兴高采烈地选到游戏栏，打开，街机游戏！他很高兴地说：“多少年没玩了，拿出来温习一下。其他游戏太难，这还简单！”他说完，我已经石化了。

最近，A君又在我的循循善诱下入手了NDSL，又因为受我是初级OTAKU的影响爱上了日本动漫，加上这些天因为我借给他《秋之回忆2》而恋上了Galgame，使得他PSP上的游戏，就是四作《秋之回忆》。本来他是一个单纯的网游主义者，如今不仅一年内同时拥有了两部掌机，还练就了一边看漫画一边玩网游的无我境界，他现在的一切大半是受我的影响，我也算是“毁”人不倦了。

后记：高三

前辈们都说“高三苦，高三累”，这句话对于身为高三生的我来说深有体会，每天有大量的学案成叠地往下发，我们班的气氛已经被调动得充满了高考前的火药味。可能大家会说现在距离高考还有好几个月，可同学们，时光如白驹过隙啊！我也曾想晚上回家看看漫画，翻翻杂志，但这对一个挑战高考这个大BOSS的人是不允许的。如果看这篇文章的同学中有同为高三生，又时常玩玩掌机或进出网吧，那么请克制一下自己吧，我知道将喜爱的事物搁置起来有多么痛苦，但面对人生重要的转折点，任何事物都得为之让路。游戏搁置后还可以重新上手，人生搁置后却不可以重来，就剩几个月了，同志们，咱们一起忍忍吧！

游戏是梦，是一个可以栖息任何思想和生灵的梦幻之境，虽说它现在对我来说是禁地，但只要高考过后，负担全无的我会重新回到这里，用爱和激情继续编织我美丽的梦！



雷电十一人

NDS ◆Level 5◆RPG

这款由Level 5开发的足球类游戏，很标新的结合了RPG元素，一改传统足球游戏连贯比赛的疲劳和剧情的匮乏。而本作亮点绝不仅此而已。

首先，刚一进入游戏就被开篇的动画所震撼，人设帅气而繁多，音乐热血而有激情，加上游戏初期动画华丽，小时候看《足球小将》的热情又回来了。但全国大赛前的一大段剧情动画不足，和前后剧情相比似乎有些单薄。

人设可以说是本作最大的亮点，1000多个人物各具特色，让人目不暇接。人物入手简单，从球部便可通过多种方式收录队员，甚至是其他队的精英队员都可纳入麾下。在此玩家还可以看到很多被恶搞了的人物，比如叫君麻吕的（《火影》中经典人物），叫关羽的，甚至叫无敌英雄的……但形象和数据就不敢保证了，毕竟那么多人呢，有几个形象和能力都很欠扁的也可以理解。

比赛方面上手容易，每个球队特色鲜明，比赛场地也风格各异。每个人都活灵活现，每到抢球或射门就会出现3D的特写，人物招式繁多华丽。夸张的射门和抢断很赚人的眼球。但不使用特技基本就踢不过频繁使用特技的对手，所以就不免要经常想着补给。比赛时间分配得当，特效很花时间且强弱有分别，使游戏一下子变得紧张了。



系统方面，存档、换人、换队形都非常方便，厂商下足了工夫，玩家甚至可以经常利用Wi-Fi更新人物。地图中隐藏要素和宝箱很多，趣味十足。音乐设定也由曾经制作过《时空之轮》等大作音乐的光田康典负责。流程很长，绝对够打。让我们在为中国足球难过的今天，自己去爽快一下吧。

评论人：HYHZ　评分：8

功夫熊猫

NDS ◆Activision◆ACT



老实说，在玩《功夫熊猫》之前，一直对本作不抱有任何期待，毕竟玩过太多的电影改编游戏，其中素质平平的多，被雷到的更多。某日心血来潮试玩了下，却被此完全吸引了进去，这真的是一款制作细致的诚意改编之作！

既然说该作有诚意，那小翔就来细数下其有诚意的地方。游戏的主线剧情完全采用了语音，虽说并非电影中的大腕级明星献声，但这样一款搞笑风格的游戏加上诙谐幽默的配音后无疑会使感染力大增。在玩法上，方向键控制阿宝的移动方向，触摸操作控制阿宝的战斗，虽然战斗时的触摸操作比较简单，但引起的误操作少，战斗起来非常流畅，也容易打出一系列“喧哗格斗流”连击。与同类动作触摸游戏如《忍龙》相比，本作的触摸战斗手感毫不逊色。另外，本作也并未采用电影改编游戏所常见的任务制，或者常见的收集物品过关的方式来推进游戏，而是基本按照电影剧情，一步步去营救被困的“中原五侠”，并最终打败BOSS大龙。

本作不仅有诚意，也有不少细致的设定。每营救一位大侠，阿宝便会增加一种该大侠的有趣技能，譬如金猴跳，娇虎爪，灵蛇绕等等，在学到一个新技能后，阿宝还会搞笑地大呼一声“欧耶，功——夫！”到游戏末盘，当HP满值时，还会化身为头戴箬笠身披斗篷的神龙大侠！在NDS机能限制的情况下，许多画面场景都做得非常精致和中国化，比如和平谷小镇、红枫的山岭、白皑的雪峰。场景的细致还体现在一些细节上：翡翠宫的琉璃地板上会有物品道具的反射，练功房中的背景道具都能够动，墙上还印有中国画风格的操作提示。这都能看出制作者们在有限的机能内尽力完善这款游戏，至少在制作者眼中，这绝不是一款作为电影附加值而糊弄过去的应景游戏。

评论人：翔Lotus　评分：9

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或 E-mail 联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第101辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

沈阳市	李天扬
上海市	钱多多
湛江市	唐斌
三亚市	余安宸
郑州市	张驰
重庆市	左邵华

二等奖 5名



NDS烧录卡　座式充电器

葫芦岛市	韩双远
郑州市	李晓东
青岛市	刘轩境
北京市	王昊
泉州市	谢佳林

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

南京市	方堃
盘锦市	郭思冶
南充市	刘成
常州市	王震
南宁市	许哲源
广州市	张振滔

MARS烧录卡 3名

《掌机王SP》第101辑 DVD问答—中奖名单

Vol.101 有奖问答答案：C

有奖问答中奖名单

常州市	查益佳
上海市	王栋彦
厦门市	吴尚桐

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

火热秘技



栏目主持：盲先知

最近深圳的天气反复无常，明明头一天还热得要命，一晚上之后就刮起大风，上班的路上吹得行人都哆哆嗦嗦的。我也失策地只穿件单衣就出了门，于是顺理成章地加入了哆嗦大军的队伍。到了编辑部之后，忽然感觉这么多台电脑一起开着是如此的温暖。

NDS 梦幻之星 ZERO

日版 ファンタシースター ZERO 秘技

○密码武器

在下水道的自动贩卖机上输入特定的密码，就可以获得用通常方法得不到的特典武器，到目前为止所公布的特典武器密码如下。

武器	密码
みっくみくのネギ	8331-7716
炮剑ブレイドカノン	3489-9723
ヴァリアント	5247-3115
セルベリアの枪	4137-5476
Vジャンプシールド	4841-9476
カドゥケウスの杖	8741-4615
テスタロッサ	5848-4768





下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 帝国时代 神话世纪

美版 Age of Empires: Mythologies 金手指

○ GameID：CEPE 16a0a34c

水晶最大
62260EC4 00000000
B2260EC4 00000000
00000064 0001869F
D2000000 00000000

金钱最大
62260EC4 00000000
B2260EC4 00000000
00000068 0001869F
D2000000 00000000

道具全开
02260F20 FFFFFFFF
22260F24 000000FF

关卡全开
02260F30 FFFFFFFF
02260F34 FFFFFFFF
02260F38 FFFFFFFF

神化点数最大
12260F50 0000270F

全战役完成
22260C88 000000FF
22260C8C 000000FF
22260C90 000000FF



NDS 绿野仙踪

日版 RIZ—ZOAWD 金手指

○ GameID：COZJ cfd46404

按SELECT全道具出现
94000130 FFFB0000
020E53E8 63636363
E20E53EC 00000050
63636363 63636363
63636363 63636363
63636363 63006363
63636363 63630063
63636363 63636300
00636363 63636363
63006363 63636363
63630063 63636363
63636300 00636363
63636363 00636363
D0000000 00000000

按SELECT出现所有钥匙
94000130 FFFB0000
020E543C 01010100
D0000000 00000000

战斗后获得经验值最大
0205B408 EAFE9304
E2000020 00000010
E59F0004 E1A00080
EA016CF7 0098967F

战斗后获得经验值8倍
0205B408 EAFE9304
02000020 E59D0018
02000024 E1A00180
02000028 EA016CF7

硬币99
0202E060 E3A02063

MP不减
020482D8 EAFEDF54
E2000030 00000018
E286CE10 E155000C
33A02000 E0410002
EA0120A5 E1A00000

HP不减
0204810C EAFEDFBB
E2000000 00000018
E287CE10 E156000C
33A02000 E0410002
EA01203E E1A00000



NDS 仙境传说DS

日版 ラグナロクオンラインDS 金手指





○ GameID：YRBJ 9bdec8f6

按SELECT全卡片20枚
B214AE3C 00000000
D5000000 00001400
C0000000 00000041
D7000000 00000D90
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT金钱最大
94000130 FFFB0000
6214AE3C 00000000
B214AE3C 00000000
00000000 05F5E0FF
D2000000 00000000

金钱最大
02221220 3B9AC9FF

武器强化必定成功
12093DFE 000046C0

按SELECT全卡片20枚
94000130 FFFB0000
6214AE3C 00000000
B214AE3C 00000000
20000E21 00000042
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
6214AE3C 00000000

HP、SP不减
E2000090 00000020
D8032E02 606968A9
60E96929 206468E9
69294348 47104A00
02152839 46C046C0
5215282C 9009EF3E
02152830 47084900
02152834 02000091
D0000000 00000000

NDS 梦幻之星 ZERO

日版 ファンタシースター ZERO 金手指

○ GameID：C24J 5373cb26

按SELECT金钱最大
94000130 FFFB0000
02246930 05F5E0FF
D2000000 00000000

HP不减
1206F51A 000046C0
1206FCA8 00001C02

按SELECT敌人图鉴全开
94000130 FFFB0000
C0000000 00000043
12247DA6 0000270F
DC000000 00000002
D2000000 00000000
D0000000 00000000

移动速度3倍
12094606 00000082

称号取得记录全开
12247CBE 0000FFFF
02247CC0 FFFFFFFF
02247CC4 FFFFFFFF
02247CC8 000FFFFF

获得经验值8倍
0203E1E8 47204C00
0203E1EC 02000001
E2000000 00000018
00ED1C04 62C11949
46C04802 47184B00
0203E1F1 0060F90A

PP不减
1203B628 00002600

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

各位学生读者们拿到本辑《掌机王SP》时，应该已经舒舒服服地坐在家中享受寒假了吧。小编们在这里预祝大家农历新年快乐，渡过一个充实有意义的新年。春节期间大家除了四处走亲戚、拿红包、享用丰盛美食之外，也不要忘了挑选几个自己喜爱的掌机游戏来陪伴自己。《女神异闻录 恶魔幸存者》、《世界传说 光明神话2》以及《最终幻想·水晶编年史 时之回声》等受关注的作品，相信将给玩家们的新年带去更为丰富的色彩。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年1月			
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录デビルサバイバー	Atlus	S・RPG	5229日元
22日	怪物竞速者	モンスター☆レーサー	Koei	RAC	5040日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	From Software	AVG	5040日元
23日	模拟动物	Sim Animals	EA Games	SLG	29.99欧元
29日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
29日	最终幻想·水晶编年史 时之回声	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	Square Enix	A・RPG	5040日元
29日	灵感动作游戏 小瓦强的大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒险	NBGI	ACT	5040日元
29日	吸血鬼骑士DS	ヴァンパイア骑士DS	D3 Publisher	SLG	5460日元
		2009年2月			
5日	名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探	名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵	NBGI	AVG	5040日元
5日	命运之链	デスティニーリンクス	NBGI	A・RPG	5040日元
5日	樱桃小丸子DS 小丸子的市镇	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち	NBGI	AVG	5040日元
11日	马里奥和路易RPG3	マリオ&ルイージRPG3	Nintendo	RPG	4800日元
12日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc System Works	AVG	3990日元
12日	佐贺的超级奶奶DS	佐贺のがばいばあちゃんDS	Try First	AVG	5040日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	SEGA	S・RPG	5229日元
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑战状2	NBGI	ETC	5040日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
26日	电击学园RPG 维纳斯十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	RPG	5670日元
26日	钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女	ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女	5pb.	AVG	5040日元
		2009年3月			
5日	七龙战记	セブンスドラゴン	SEGA	RPG	5040日元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	AVG	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 初恋 Plus	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love Plus	Konami	SLG	5250日元
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	ACT	34.99美元
19日	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身	NBGI	ACT	5040日元
26日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年春			
未定	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	龙珠Z物语 赛亚人来袭	ドラゴンボールZストーリー サイヤ人来袭	NBGI	RPG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺	ひぐらしのなく頃に绊 第三卷·螺	Alchemisit	AVG	售价未定
未定	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
未定	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
		发售日未定			
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

1.15 女神异闻录 恶魔幸存者

期待度 A

■Atlus ■S·RPG ■5229日元



本作沿用初代《PERSONA》副标题，世界观回归正统。游戏包含了对玩家颇有亲和力的诸多流行元素与宅文化，掌机COMP具有从异世界召唤出恶魔的神秘力量，大量恶魔的来袭让东京陷入绝境，主人公们也要依靠召唤恶魔的能力存活下去。这代新增了原创恶魔和技能，战斗采用1名召唤者与2匹恶魔组为一个单位的小队系统，而如何培养出强大的恶魔是胜利的关键。

1.29 世界传说 光明神话2

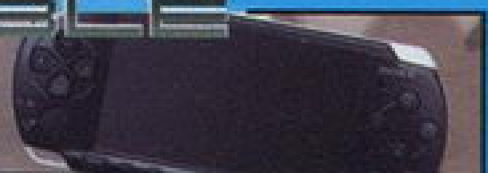
期待度 A

■NBGI ■RPG ■5200日元



“《传说》系列”的众多人气角色在PSP上二度展开冒险。本作中的参战角色比起前作更加丰富，甚至连发售不久的《薄暮传说》中的男女主角也将参战。相比前作，本作的系统更加纯熟，并且引入了部分来自大受好评的《无瑕传说》中的系统要素。本作中角色发动秘奥义时，都配备有华丽的角色特写画面，并且这些特写画面全部是由Production.I.G进行重新制作的，看点十足。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年1月			
22日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
22日	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	北斗の拳 ラオウ外传 天の霸王	Interchannel	FTG	5040日元
29日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
29日	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	5200日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	FTG	5040日元
29日	世界足球 胜利十一人2009	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	Konami	SPG	4980日元
		2009年2月			
5日	远程搜查 通往真相的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCEJ	AVG	4980日元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V	NBGI	SLG	5500日元
12日	天诛4	天诛4	From Software	ACT	5040日元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
26日	异界年代记	ミマナ イアルクロニクル	Gungho Works	RPG	6090日元
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
26日	金色的琴弦2f	金色のコルダ2f	Koei	SLG	5544日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
		2009年3月			
12日	抵抗 报复之刻	レジスタンス 报复の刻	SCEJ	TPS	4980日元
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	Gungho Works	STG	6090日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	SLG	5229日元
未定	龙珠 电影版（暂名）	ドラゴンボール ザ ムービー（暂名）	NBGI	FTG	售价未定
		2009年4月			
未定	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A·AVG	售价未定
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー·ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	售价未定
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
未定	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A·RPG	5040日元
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

SE新作4连发 最新宣传影像抢先看



新作特搜队 最新发售游戏影像直击



DJMax携带版 黑色立方
幻想水浒传 十二宫
梦幻之星 ZERO
仙境传说DS
绿野仙踪
职业斗牛士 冲出围栏
我们的生存游戏
帝国时代 神话世纪
绯色的碎片 携带版

随盘附送

最新热门游戏火热附送



PSP ISO
DJMax 携带版 黑色立方
NDS ROM
绿野仙踪
指环王 征服
牧场物语 欢迎来到风之集市
帝国时代 神话世纪

还有美图秀等精彩栏目、PSP精选壁纸主题、游戏OST等丰富内容！

电影前线 最新大片前瞻

街头霸王 春丽传奇



怪物大战外星人



粉红豹2



新动一刻

新番动画全接触

神薙
虎与龙





《口袋光环DVD》Vol.103有奖问答题目

本次“新动一刻”介绍的动画《虎与龙》中，女主人公的外号是什么？

A：掌中之虎 B：掌中之龙 C：掌中少女

本辑活动奖



MARS烧录卡 3名

看PSP · e族

PSP—3000、精美周边奖品等你拿

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

PSP e族

3DVD-ROM
全面收录PSP最新资源
定价：19.8元
02月A VOL 20

PSP软件/硬件/游戏/影音

中文e推 汉化作品一个不漏
我的暑假 携带版
CLANNAD

封面人物：
MM·e族

影音e区 精彩剧集缤纷呈现
那些英雄 2008精彩电影回顾

专题e评
贯彻信义的极道之路
从《喧哗番长3》
看A.C.G的不良少年

新作e族
热门新作情报前瞻
世界传说 光明神话2

攻略e族
魔界战记 携带版
通信对战开始
寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版

卷首策划
掌心中的天
PSP游戏美女鉴

e游速攻 酷绚新作上手指南
魔法飞球 携带版

特别附赠
龙漫电玩维修券
50元





1月17日 全国上市



攻略e族
魔界战记 携带版 通信对战开始

卷首策划
掌心中的天使——PSP游戏美女鉴赏

中文特区
《CLANNAD》等四款中文热作放送

做最专业的PSP专门志

另外，还有50元龙漫4S维修店优惠券随书附赠

ISBN 978-7-89476-112-5



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-112-5
掌机王光盘定价：14.8元（1DVD+1手册）